SQUARE ENIX
SE-MOOK

PlayStation 3

# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide
ドラッグ オン ドラグーン3 公式ファーストガイド



# スクウェア・エニックスの公式ガイドブック シリーズ 大好評発売中



ドラッグ オン ドラグーン3　公式ファーストガイド

SQUARE ENIX®

# DRAG-ON DRAGOON® 3
ドラッグ オン ドラグーン3

ドラッグ オンドラグーン3　公式ファーストガイド

## 封入特典

### プロダクトコード　ゼロの追加衣装

# 『カイムの服』

『ドラッグ オン ドラグーン』の主人公、
カイムをイメージした衣装。

**特殊効果**
着るとSP攻撃時に
スタミナ消費量が半分になる。





この袋とじの中に印刷されているプロダクトコードをPlayStation® Storeで入力すると、特典ダウンロードコンテンツを無料でダウンロード頂けます。

## ダウンロードコンテンツの入手方法

PlayStation®3をインターネットに接続し、PlayStation®Storeにアクセスしダウンロードします。

1 Sony Entertainment Networkのアカウントを作成してください。既にアカウントをお持ちの方はサインインしてください。

2 PlayStation®3の"XMB"(クロスメディアバー)上にあるPSN℠から「PlayStation®Store」を選択してください。

3 画面のメニュー最下段にある「コード番号の入力」を選び、この袋とじの中に記載されているプロダクトコードを入力してください。

4 ダウンロード完了後、"XMB(クロスメディアバー)の"ゲーム"より「ドラッグ オン ドラグーン3」をお選び頂くことで、ゲームがスタートします。スタート画面の【衣装・BGM変更】から衣装をチェンジできます。

### ゲームに関するお問い合わせ先

スクウェア・エニックス サポートセンター
http://support.jp.square-enix.com/

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。
ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

### 本書のプロダクトコード封入袋とじの乱丁・落丁に関するお問い合わせ先

スクウェア・エニックス 出版営業部
03-5292-8326
月~金曜日　10:00~17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

SQUARE ENIX.

SE-MOOK

PlayStation 3

# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide ドラッグ オン ドラグーン3 公式ファーストガイド



DRAG-ON DRAGOON 3

ドラッグ オン ドラグーン 3

SQUARE ENIX.

SQUARE ENIX®
SE-MOOK

PlayStation 3

# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide ドラッグ オン ドラグーン3 公式ファーストガイド



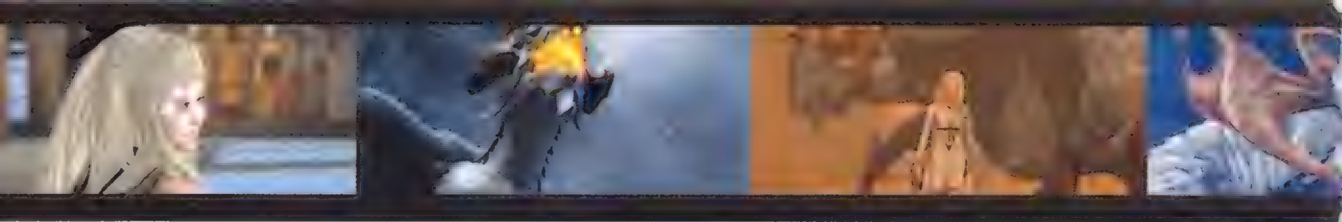
PS3

# ドラッグ オン ドラグーン3

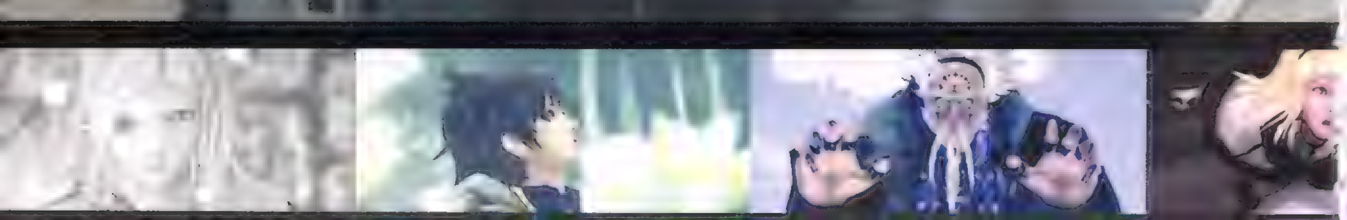
公式ファーストガイド

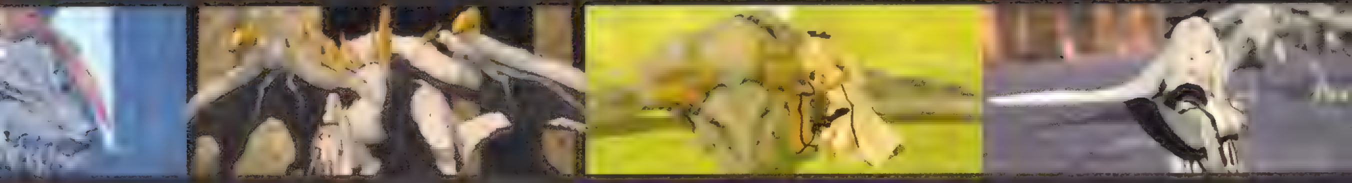
SQUARE ENIX.

# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide
ドラッグ オン ドラグーン3　公式ファーストガイド









# プロローグ
# PROLOGUE

遠い昔。
戦乱と圧政が吹き荒れる暗黒の時代。

理不尽な世界に苦しむ人々の前に「ウタウタイ」と呼ばれる女神達が降り立った。
女神は歌を操る事で魔力を発揮する能力者であり、
その圧倒的な力で各地の領主を討伐。荒れた大地に平和をもたらしていった。

女神達は「ウタヒメ」と崇められ、世界の統治を任される事になる。

ウタウタイの少女「ワン」は世界に安定と平和をもたらす強い意志を持っていた。
彼女はウタウタイ全体を統括する者、つまり世界の頂点に立つ存在となってゆく。

そんなある日、ワンの前に姉の「ゼロ」がドラゴンを伴って現れる。
ゼロもまたウタウタイであり、その力は最強と呼ばれる存在であった。

何故、ゼロはワンの前に現れたのか？
何故、ドラゴンと共に行動するのか？
そして、ウタウタイとは一体何か？

世界に再び、暗雲が立ちこめようとしていた。



# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide
ドラッグ オン ドラグーン3　公式ファーストガイド

# 目次

# CHAPTER 1
## WORLD GUIDE
ワールドガイド

# THE WORLD OF DRAG-ON DRAGOON 3

## ドラッグ オン ドラグーン3の世界





### 統治するウタヒメ：スリイ

四女スリイが統治している、森林地帯に築かれた国。森の中には霧がかった迷いの森や、ほかでは見ない生物が生息しているようだ。





### 統治するウタヒメ：フォウ

五女フォウが統治している、険しい山岳地帯に築かれた国。危険な山道や、激しく雪の降る雪山があり山頂付近は城塞になっている。



5つの国から成り立っているこの世界は、かつて領主による圧政や戦乱が吹き荒れた暗黒時代と呼ばれる理不尽な世界だった。だが、突如現れた「ウタウタイ」と呼ばれる姉妹たちの強大な力によって領主は討たれ、世界に平和がもたらされる。彼女たち姉妹は歌を操る能力から「ウタヒメ」と崇められるようになり、各国を統治するようになった。そんなある日、「ウタヒメ」の長女である「ゼロ」が姉妹たちに反旗を翻す。平和だった世界に、再び暗雲が立ちこめる——。








### 統治するウタヒメ：ワン

次女ワンが宗主を務める教会都市。聖堂がある教会を中心に高層の建造物が立ち並んでおり、ほかの国とは異なる近代的な雰囲気をもつ。





### 統治するウタヒメ：トウ

三女トウが統治している国。熱砂の砂漠地帯で日中は気温が非常に高い。また、地下に遺跡があり、そこは歴史的な価値があるようだ。






### 統治するウタヒメ：ファイブ

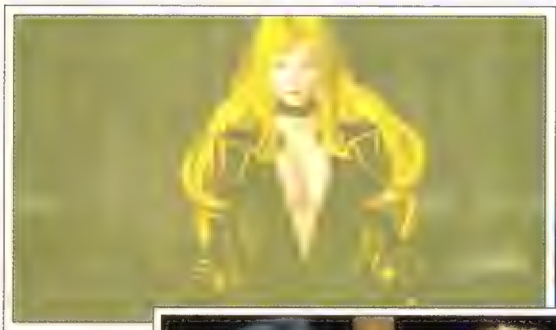
六女ファイブが統治している、海に囲まれた国。海岸や海上には、揚陸艇や軍艦が多数配備されており、充実した海軍戦力をもつ。

# KEY WORD OF DRAG-ON DRAGOON 3

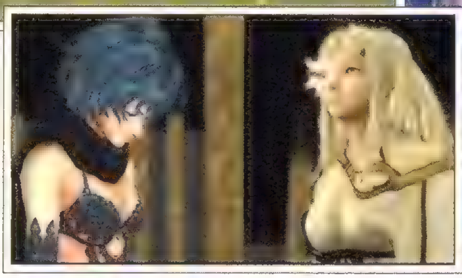
## ドラッグ オン ドラグーン3のキーワード

本作のストーリーを進めていくうえで知っておきたいキーワードを解説。ウタウタイとドラゴン、そして主人公ゼロについての知識を深めておこう。

### Keyword 1 ウタウタイ／ウタヒメ



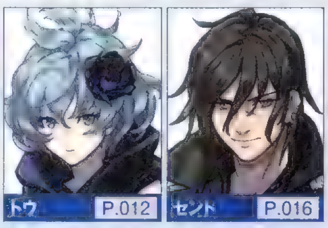
歌を操ることで魔力を発揮する特殊能力者で、長女・ゼロを筆頭に5人の妹がいる。ウタウタイがどのようにして生まれるかは謎に包まれている。彼女たちの戦闘能力は絶大であり、戦乱の世を鎮めたことで人々からは「ウタヒメ」と呼ばれ、崇められている。



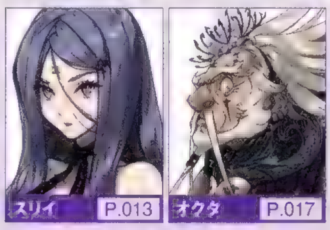


### Keyword 2 ウタウタイと使徒

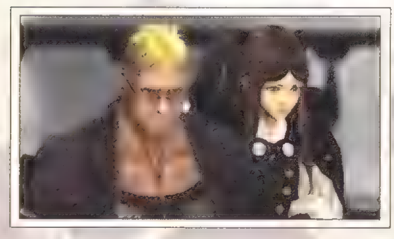
ウタウタイには使徒と呼ばれる男性が1人ついており、ウタウタイの性のはけ口となっている。彼らがどのようにして選ばれるかは不明であり、使徒の意志によって仕えるウタウタイを変えることはできない。ゼロはこの使徒たちを奪いながら、殺戮の旅を続けていく……。

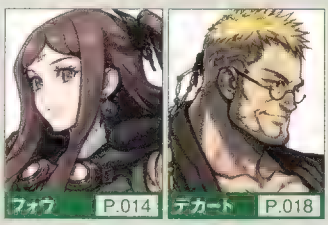



唯一、相思相愛のペアで、美男、美女の組み合わせである。

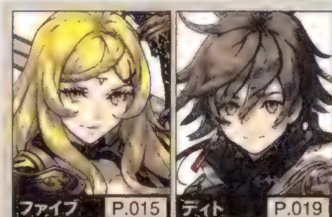



スリイは人形作りに夢中で、オクタのことはほったらかし気味。






肉体関係のないペアであるが、信頼関係は構築されているようだ。




ファイブの夜の相手に、ディトはかなりの不満を募らせているようだ。

## Keyword 3 1年前の戦い

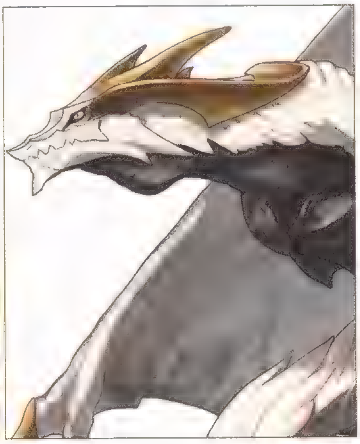
物語が始まる1年前、ウタウタイの長女ゼロは、教会都市で突如反旗を翻し、妹抹殺の戦いを始める。妹たちは次女・ワンを筆頭に結集し、ゼロを迎え撃つ。激しい戦闘の末、ワンが従える竜・ガブリエルの攻撃によりゼロは左腕を損失。ゼロと共に行動をするドラゴン・ミカエルは致命傷を負いながらもワンの追撃を振り切り、ゼロを脱出させた。

妹たちの抹殺に失敗したゼロは、傷を癒やすために隠遁生活を送ることになった。



## Keyword 4 ドラゴンとウタウタイ





ゼロはミカエルという白いドラゴンと行動を共にしていた。ドラゴンの力はウタウタイと同様に強大なものであり、飛行能力はもちろんのこと、吐き出す炎は兵士や軍事施設を容易く薙ぎ払うほどの威力を誇る。ドラゴンが何故現れたのか、何故ゼロと行動するのかは明らかにされていない。

また、ドラゴンには転生という特殊な能力がある。1年前の戦いの後、ゼロはミカエルの転生後の姿である、ミハイルというドラゴンを従えている。

## Keyword 5 ゼロの秘密

1年前の戦いの後、傷が癒えたゼロは再び妹たちを抹殺するための旅へ出る。ゼロの右目には生長を続ける謎の花が咲いており、1年前のガブリエルとの戦いで負傷した左手は義手になっていた。右目の花がどのような経緯を経て咲いたのかは不明だが、花には特殊な何かが備わっているようだ。

ゼロが妹たちの抹殺に固執する理由は、ウタウタイの力を独占するためだとされているが、その真意ははっきりとしていない。人々からはゼロは裏切り者と呼ばれ、妹たちのなかにはゼロの行為に戸惑いを隠せない者もいる。ウタヒメによって平和に統治されていた世界を破壊していくゼロの本当の目的とは一体……。


1年前


現在

## キャラクター紹介



暴虐のウタヒメ

# ZERO

ゼロ

ウタウタイの長女。人間とは思えないほどの腕力と剣戟の能力をもっており、右目の花が生長し続けるという不思議な体をもつ。面倒くさがりやで乱暴な性格のため、真面目なワンとの間にはいさかいが絶えない。また、多数の男性と関係を持つ事も何とも思わない。

**愛するウタウタイの妹達……**
**全員殺すから待ってろ。**

| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明（外見だけなら20代前後） |
| 身長 | 160cm |
| 使用武器 | 剣・槍・格闘装具・戦輪 |
| 声 | 内田真礼 |







さあ、歌おう……
世界の終わりを。

## 教会の宗主

# ONE

ワン

ウタウタイの次女。教会の宗主を務め、ゼロ討伐の最高責任者でもある。外見は姉妹のなかで一番幼いが、精神年齢はもっとも成熟している。ゼロとは真逆な性格で、理知的に物事を進められる。その知性がゆえに、ウタウタイの出自に対して疑念をもつ。

| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明（外見だけなら14、5歳前後） |
| 身長 | 不明 |
| 使用武器 | 戦輪 |
| 声 | 田中理恵 |

# TWO
## トウ

### 純朴なムードメーカー

ウタウタイの三女。明るく快活で誰とでもすぐに仲良くできる姉妹のムードメーカー的存在。ほかのウタウタイたちと異なり、自身の使徒(→P.016)とは相思相愛で、愛情表現も素直。そのため、仲睦まじい様子を辺り構わず繰り広げ、周囲から煙たがられることもある。

| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明（外見だけなら17、8歳前後） |
| 身長 | 不明 |
| 使用武器 | 剣 |
| 声 | 斎藤千和 |

あっ！
ゼロ姉ちゃんだ！
ゼロ姉ちゃーん！

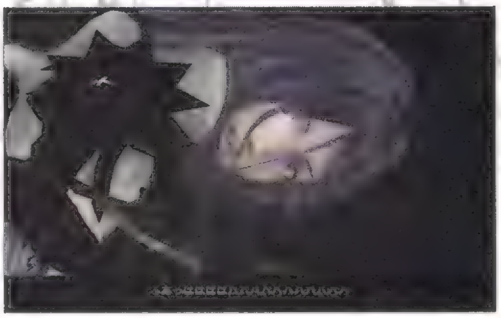








かわいい、かわいい、
小さな兵隊……。



## 無邪気な破綻者

# THREE

スリイ

ウタウタイの四女。何を考えているのか分からず脱力した振る舞いをする、マイペースで粘着質な性格。興味のないものに関してはどうなっても気にしない反面、自分の興味のあるものや、趣味である人形作りに関しては、異常なまでのこだわりを見せる。

| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明(外見だけなら17、8歳前後) |
| 身長 | 不明 |
| 使用武器 | 剣 |
| 声 | 能登麻美子 |

劣等感の檻

# FOUR

フォウ



ウタウタイの五女。優等生のような態度と口調で人の話もきちんと聞ける真面目な性格。しかし、その裏には歪んだ劣等感を隠しもつ。そのため、ほかの姉妹たちと同様に性欲は旺盛だが、性行為に及ぶことができず、姉妹のなかで唯一の処女である。

## 姉妹で殺し合うなんて、悲劇よ!

| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明（外見だけなら14、5歳前後） |
| 身長 | 不明 |
| 使用武器 | 格闘装具 |
| 声 | 竹達彩奈 |





全部、ドラゴンもお姉様も、全部私のモノに……。

溢れだす欲望

# FIVE

## ファイブ

ウタウタイの六女で、自信家で強欲な性格。会話に性を匂わせる言葉を使い、性生活をほのめかすことを好む。とにかくなんでも欲しがり、手に入れた途端に興味をなくす。とどまることを知らない欲望は、姉であるゼロも対象になっており、自分のモノにしたいと考えている。



| | |
|---|---|
| 性別 | 女 |
| 年齢 | 不明（外見だけなら24、5歳前後） |
| 身長 | 不明 |
| 使用武器 | 槍 |
| 声 | 伊藤静 |





残念美青年

# CENT

## セント

トウ(→P.012)の使徒。自分自身に絶対的な自信をもっているナルシストで、惜しげもなく自分の知識を披露する。しかし、その知識の大体が間違っており、その意味で残念な美青年である。間違った情報はときに周囲の人を巻き込んで困惑させることもある。

**何せ私、**
**バカですからぁあああ。**

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 不明(外見だけなら20歳前後) |
| 身長 | 180cm |
| 使用武器 | 剣 |
| 声 | 置鮎龍太郎 |



絶倫だけが取り柄

# OCTA

## オクタ

スリイ(→P.013)の使徒。老人のような見た目に捉え所のない態度でずる賢い性格をもつ。異常なまでの性豪であり、自身の性欲を処理するためには穴があれば問題ないほど。使徒のなかでアレが一番長くて大きいことが自慢で、戦場でも、自身のアレの長さを計測するほどである。



不肖オクタ、夜のエンジョイ以外に使いどころのない使徒でございます。

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 不明(外見だけなら70歳前後) |
| 身長 | 160cm(背中が曲がっている状態だと140cm) |
| 使用武器 | 戦輪 |
| 声 | 茶風林 |

気弱なマゾヒスト

# DECAD

デカート

フォウ(→P.014)の使徒。ほかの使徒よりも常識的で、気遣いもできる紳士的な性格。ただ、自らに向けられた苦痛や逆境を試練と捉え、ご褒美にしてしまう極端なマゾヒスト。本人は隠しているようだが、まったく隠しきれておらず、全員に知れ渡っている。

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 不明(外見だけなら40歳前後) |
| 身長 | 180cm |
| 使用武器 | 格闘装具 |
| 声 | 井上和彦 |

なんという辛い……
プレイ……。





残虐非道な美少年



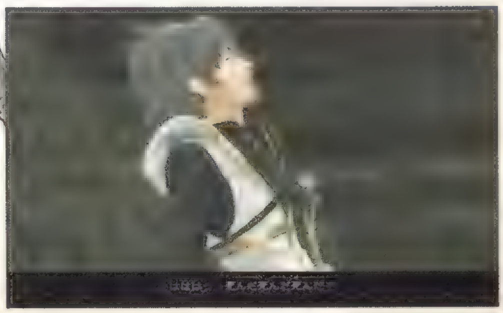
はははっ、死んだ死んだ死んだ死んだ！

# DITO

ディト

ファイブ(→P.015)の使徒。洞察力が鋭く、他人の心理をいち早く理解することができる少年。しかし、この聡明さは相手をより深く傷付けるために用いられており、いたぶった相手の苦痛に満ちた表情、悲鳴に喜びを感じる。非常に残忍で冷酷な性格の持ち主。

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 不明(外見だけなら14歳前後) |
| 身長 | 160cm |
| 使用武器 | 槍 |
| 声 | 斎賀みつき |



## 誇り高き竜種

# MIKHAIL

### ミハイル

ミカエルが転生したあとのドラゴン。誇り高い竜種であり、ゼロと共に旅をするパートナーとなる。性格は理想論者で、誰とでも話し合えば理解し合えると思っている。その純粋さゆえにゼロを苛立たせることも多々あるが、本人にその自覚はまったくない。

| | |
|---|---|
| 性別 | 不明 |
| 年齢 | 不明（人で言えば7歳程度） |
| 身長 | 不明 |
| 種族 | 竜種 |
| 声 | 東山奈央 |



やっぱり、きょうだい喧嘩はよくないよ！

# CHAPTER 2
## STORY
ストーリー

# 戦闘前の基礎知識

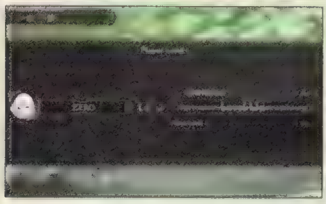
戦闘を始めるまえには、ゼロや彼女が持つ武器の強化といった準備を行なえる。ミッションをスムーズに達成するにはしっかりとした準備が必要不可欠なので、ここでポイントをおさえておこう。

## 戦力を強化してストーリーミッションに挑む

ミッション中はゼロを操作して敵を倒し、ストーリーを進めて行く。行く手を阻む敵はストーリーの進行とともに強力になっていくため、対抗するための戦力を整えよう。戦力の強化方法は以下の3種類あり、なかでも武器の強化はゼロの攻撃力に大きく影響するので、しっかり強化をしていこう。

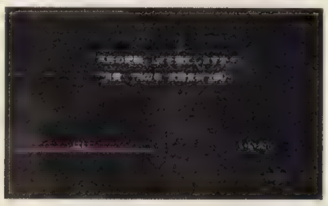
#### 戦力の主な強化方法

**ゼロをレベルアップさせる**



ミッション中に獲得した経験値が溜まるとレベルが上がり、ゼロのHP、攻撃力、スタミナ(SPゲージ)が増える。

**武器を強化する**



ゼロが使用する武器は、武器素材というアイテムを使って強化できる。主力の武器を優先的に強化しよう。

**使徒を編成する**



ストーリーが進むと4人の使徒が仲間になる。使徒は仲間に加わった章から2人まで同行させることが可能だ。

### 入手した武器を強化するには

ゼロが入手する武器にはレベル(Lv)があり、これを武器Lvと呼ぶ。武器は武器素材というアイテムとゴールドを使って最大でLv4まで強化できる。武器Lvが上がると攻撃力が上昇するほか、攻撃範囲が広がることもあるので、手に入れた武器はどんどん強化していこう。武器素材の入手方法や強化についての主なルールは、右で確認してほしい。

#### 武器の強化に関する主なルール

- 必要な武器素材とゴールドは武器とその武器Lvに応じて変化する
- 武器素材は宝箱から取るかショップで購入する、またはアコールの依頼(→P.100～)の報酬として入手できる
- 武器Lvが上がると攻撃力が増し、繰り出せる攻撃の種類が増える。また、攻撃範囲が広がることもある

## 経験値やゴールドを多く手に入れよう

経験値やゴールドはゼロや武器の強化には必要不可欠なもので、主に右に挙げたポイントを意識してプレイすることで、効率よく手に入れることができる。また、ストーリーの合間に発生する「アコールの依頼」(→P.100～)をクリアすることでも、多くの経験値とゴールドを入手可能だ。一度クリアした依頼でも再挑戦できるので、ゴールドと経験値を同時に稼げる。

#### 経験値やゴールドの主な手に入れかた

- 敵を倒すと基本的に経験値を獲得できる
- 一部の破壊可能な障害物を壊すと経験値を獲得できる
- 敵を倒したり木箱を壊したりすると出現する換金アイテムを拾うと、ミッションクリア後にゴールドを獲得できる
- アコールの依頼をクリアすると経験値とゴールドを獲得できる

# 戦いのテクニック

武器の特性や戦闘のシチュエーションなどに応じた、さまざまなテクニックを紹介。アクションを組み合わせて、ゼロをクールにかっこよく動かせるようになると、面白さも倍増するはずだ。

## 地上戦 ロックオンを使い分けて敵を効率よく攻撃する

特定の敵に注目できるロックオンは、大型の敵など集中攻撃したい敵を相手にするときに使うと便利だ。ただし、複数の敵を相手にするときに1体の敵を注目すると背後から攻撃されやすいので注意。また、敵から距離を取りたいときはロックオンを解除するなど、状況に応じて使い分けていこう。

**ロックオンの使い分け**

- 一体の敵を集中攻撃するときは、敵をロックオンする
- 複数の敵を同時に相手にするときはロックオンを解除する
- ロックオンするとその敵に注目しながら移動するようになるため、素早く距離をとりたいときは解除する

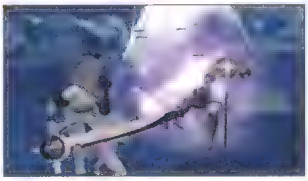
## 地上戦 防御行動で敵から受けるダメージを減らす

敵によっては攻撃してもひるまずに反撃してきたり、遠距離から飛び道具で攻撃してくるものもいる。そういった敵を強引に攻撃しようとすると手痛い反撃を受けてしまうので、ガードやステップといった防御行動を使って反撃のチャンスをうかがおう。以下を参考に敵の攻撃への対処法を身につけてほしい。

**主な防御行動の手段**

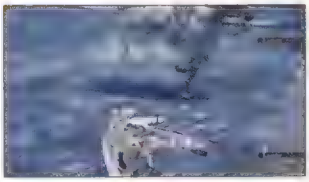
### ガードで敵の攻撃を防ぐ

敵の攻撃を防げる。全方位を守れるが、攻撃をガードするとスタミナを消費してしまい、ガードし続けることはできない。とっさのときに使うのがオススメ。



### ステップを使って攻撃を回避する

ステップは出した瞬間に一瞬だけ敵の攻撃をすり抜けられるので、敵の攻撃を引きつけてから使おう。また、ステップで攻撃後のスキをなくすこともできる。



TOPICS

### 木箱や障害物はなるべく壊していこう

ミッションで進むことになるマップの各所には、木箱が置かれている。木箱は攻撃すると破壊でき、換金できるアイテムやHPを回復できる回復スフィアが入っていることがあるので、見つけたら必ず壊そう。また、木箱以外にもバリケードなど一部の障害物も攻撃することで破壊できる。こちらは破壊するとわずかだが経験値が手に入る。



◀木箱の中身はランダムだが、回復スフィアが出る木箱は場所が決まっている。

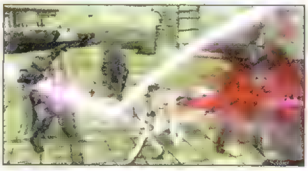
## 地上戦　敵の特性に合わせて使用する武器を変える

ゼロが使える武器は「剣」「槍」「格闘装具」「戦輪」の4種類があり、それぞれ異なった特性を持っている。ミッションでは各種の武器を1つずつ携帯でき、いつでも自由に切り替えることが可能。武器ごとにスタミナを消費して放つSP攻撃が違い、扱いやすい場面も異なるので、以下を参考に状況に応じて使い分けていこう。なお、攻撃中に武器の切り替えを行なうと、一時的に時間の流れがスローになる。この最中に武器を切り替えつつ敵を攻撃していくと、複数の武器を使ったコンボ（右記参照）を決めることが可能だ。

### 各武器の主な使いどころ

**複数の敵には剣で対抗する**　SP攻撃：前方回転斬り

剣による攻撃は、リーチは短めだが横に薙ぐように攻撃するため、広い範囲を攻撃できる。攻撃が出る速度も速めなので、敵に囲まれた状態で活躍する。



**ヒット数を稼ぎたいときは格闘装具を使う**　SP攻撃：乱舞攻撃

格闘装具は、リーチが短く攻撃範囲も狭いが攻撃速度はダントツ。HPが高い強敵と1対1で戦う状況では、間髪入れずに攻撃して効率よくダメージを与えられる。



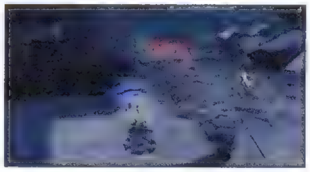
**盾を持った敵には槍を使う**　SP攻撃：突進

槍での攻撃は敵が持つ盾を貫通する。盾兵やアンデッドなど、こちらの攻撃をガードする相手に対して使うと有効だ。SP攻撃の突進で敵を蹴散らすこともできる。



**遠くや高台にいる敵には戦輪を使う**　SP攻撃：投輪撃

戦輪は攻撃力が低い代わりにリーチが長く、遠距離攻撃ができる。とくにSP攻撃の投輪撃は、離れた場所にいる複数の敵をロックオンして攻撃することが可能だ。



## 地上戦　いざというときはウタウタイモードを発動させる

ウタウタイモードとは、ウタを歌いながら強力な攻撃を繰り出せる状態のことで、ブラッドゲージが溜まると任意に発動できる。発動中は攻撃が強力になるだけでなく、敵からダメージを受けなくなるため、強敵を相手にするときに使うと効果的だ。

ただし、ブラッドゲージがなくなると自動的に解除され、再度発動するには敵を倒すか、自分がダメージを受けてブラッドゲージを溜める必要がある。むやみに連発せず、ここぞというときに使おう。

### ウタウタイモードの特徴

- ウタウタイモードはL3＋R3ボタンを同時押しすると発動できる。発動中に同じ操作をすると解除できる
- 発動中はBGMが変わって、攻撃がウタウタイモード専用のものになり、攻撃力が大幅にアップする
- 発動中は敵からの攻撃でダメージを受けなくなる
- 発動すると時間の流れがスローになって、ゼロのみ通常の速度で行動できる
- 発動したときのエフェクトにより周囲にいる敵がひるむ

### ウタウタイモードの使いどころ

**大型の敵に大ダメージを与える**



発動すると攻撃力がアップするうえ、ダメージを受けない状態になるので、強力な敵と戦うときは迷わず使おう。

**盾兵の盾を吹き飛ばす**



敵の目の前でウタウタイモードを発動するとひるませることができ、盾兵の持っている盾を弾き飛ばせる。

**遠方の敵に一気に近づく**



発動中にSP攻撃を出すと、ロックオンした敵のそばまで瞬間移動する。離れている敵にも一瞬で近寄れる。

## 地上戦 コンボをつなげてヒット数を稼ぐ

ゼロの攻撃は、装備している武器の種類や性能によって出せる攻撃の種類が異なり、この攻撃を連続で敵に当てていくことをコンボという。コンボは1つの武器だけでも可能だが、コンボ中に武器を切り替えることで、絶え間なく攻撃することが可能だ。以下ではコンボの一例を紹介するので実戦で使ってみよう。なお、連続ヒット数が30に達するとブラッドゲージが増加するブラッドスフィア、60に達するとHPを回復する回復スフィアが出現する。とくにブラッドスフィアは、ヒット数を稼ぐことでしか出現しない。ボス戦などウタウタイモードの発動が必要になる場面のまえでは、意識してヒット数を稼ぎたい。

### コンボの一例

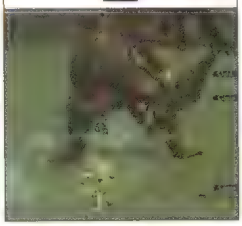
#### 剣で華麗に舞うコンボ(剣/Mサイズ/Lv4)

□×1～8→△



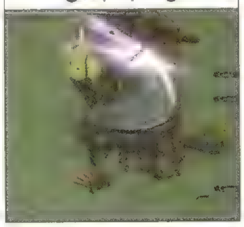
通常攻撃を繰り出して、敵に連続ヒットさせる。数発ヒットさせたらSP攻撃で大ダメージを与える。

R1



SP攻撃は攻撃後に大きなスキができる。コンボが途切れないようにステップを出しつつ、敵との距離をとろう。

□×1～7→✕



ステップ後に、通常攻撃を繰り出してコンボを継続。通常攻撃の途中で✕ボタンを押して打ち上げ攻撃を出す。

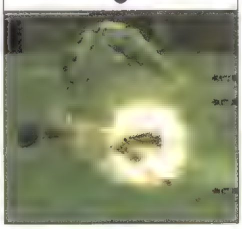
□×1～8→△



打ち上げ攻撃を出すとゼロもジャンプするので、空中攻撃で敵を追撃する。最後にSP攻撃を出してトドメだ。

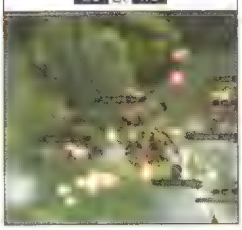
#### 守りをくずして一気に攻める(槍+格闘装具)

△



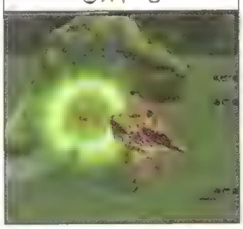
まず槍のSP攻撃である突進で、ダメージを与えながら近づく。スタミナを使いすぎないように注意。

L2 or R2



突進が敵にヒットしている最中にL2 or R2ボタンを押して武器を切り替える。ここでは格闘装具に切り替える。

□×1～8



突進によって敵と密着しているので、リーチが短い格闘装具でも、そのまま攻撃を継続することが可能だ。

□×1～8→△



敵を倒しきるまでコンボを継続する。周囲に敵がいる場合はステップを使って距離をとり、仕切り直してもいい。

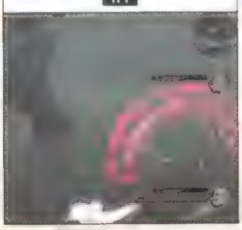
#### ウタウタイモードで無敵のコンボ(武器はなんでもOK)

△



離れた位置からSP攻撃で一気に敵に近づいて攻撃する。攻撃範囲の広い敵に挑む場合に効果的だ。

R1



SP攻撃を出すと少しスキができるので、ステップで身をかわす。ロックオンして敵と離れないようにしよう。

R1→□



さらに横方向へステップしながらスキをなくし、敵の側面か背後に回り込んで攻撃を継続していく。

R1



ウタウタイモードが終了するとダメージを受けるようになるので、すぐにステップで距離をとって仕切り直そう。

## 地上決戦 状況に応じて戦いかたを変える

ミハイルに乗って大量の敵を相手にする地上決戦では、通常の敵兵のほかにも砲台や大型の敵といった特殊な敵を相手にすることになる。それぞれ対処法が異なるので、以下で確認しておこう。基本的には上空からブレスや突進を行ない、敵兵と戦うときだけ地上に降りて攻撃するのがオススメだ。

### 各攻撃の主な使いどころ

**砲台はロックオンしてブレスで攻撃する** L1＋□

砲台を相手にするときは、上空からロックオンしてブレスで攻撃するといい。砲台が弾を撃って反撃してくるので、動き回って避けながらブレスを発射していこう。



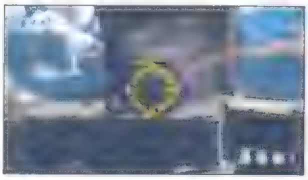
**敵兵は急降下攻撃と尻尾攻撃で倒す** 空中：○、地上：□

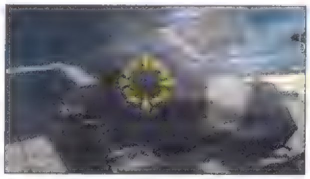
地上決戦で登場する敵兵はロックオンできないことがあり、その場合はブレスを当てるのが難しい。敵集団のなかに飛び込み、急降下攻撃や尻尾攻撃で蹴散らそう。



**HPが多い敵にはロックオンからの突進で攻撃する** L1＋△

HPが多い強敵に対しては、ロックオンからの突進で一気にダメージを与えるのがオススメ。ただし、突進している最中に攻撃を受けてしまうと、ミハイルといえども撃ち落とされてしまう。敵の攻撃に当たらないように、ブレスで攻撃しつつ動き回り、敵の攻撃後のスキを狙って突進攻撃を仕掛けるのが得策だ。





## 上空戦 ブレス攻撃とマルチロックオンを使い分けて攻撃しよう

上空戦は一定の間隔で複数の敵が出現し、その敵のまとまり（セット）を全滅させるとパーフェクトボーナスとしてゴールドを獲得できる。セットごとの敵の出現パターンを覚えて、遠方から編隊を組んで飛来する敵はマルチロックオン、目の前に急に現れる敵はブレス攻撃で撃ち落としていこう。

### 攻撃の使い分けかた

**ブレス攻撃** □

画面中央に表示されるカーソルに向かって、ブレスを発射する。カーソルは敵を捉えると赤くなり、ブレスはボタンを連続で押すことで連射することができる。



**マルチロックオンによる攻撃** □長押し→離す

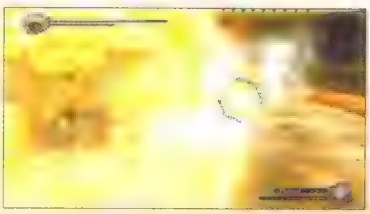
□ボタンを押している間、カーソルを合わせた敵をロックオンでき、ボタンを離すと敵を追尾するブレスを発射する。最大8体までの敵を同時にロックオンできる。



TOPICS

### ミハイルに騎乗した状態でもウタウタイモードを発動できる

ミハイルの騎乗する戦闘でも、ウタウタイモードを発動できる。地上戦のときとは違って攻撃の動作は変化しないが、攻撃力が上昇して一時的に無敵状態になる。また、発動時に衝撃波を発して周囲の敵に大ダメージを与えられる。多数の敵を蹴散らしたいときに発動し、発動後はすぐに解除してブラッドゲージの減少を抑えよう。



◀ボス戦など、一気に大ダメージを与えたいときに発動するのがオススメだ。

# お役立ちQ&A

ここではゲームプレイ中に感じる「こんなときどうすればいいの？」という疑問質問をQ&A形式で解説。これまでの基礎知識や戦いのテクニックと合わせて、攻略に役立てよう。

## Q1 敵に囲まれたときはどう対処すればいいの？

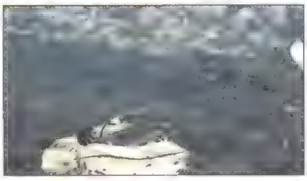
### A1 無理に相手をせず、敵から離れたり武器を変えたりしよう

敵に囲まれると攻撃しようと思っても攻撃を受けて動作を止められてしまい、先に進めなくなる危険性が高くなる。無理に攻撃を続けようとすると状況が悪化してしまうため、以下のように敵集団からステップなどで離脱して、広範囲での攻撃に適した槍や戦輪といった武器に切り替えて体勢を立て直そう。格闘装具装備時はステップをより速く連続で出すことができるので便利。

**囲まれたときの主な対処法**

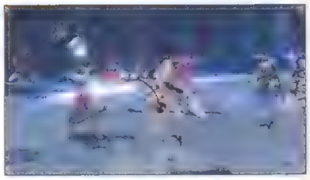
**ステップを使って敵集団からいったん離れる**

ステップは一瞬だが攻撃を受けない時間があるため、敵集団を離脱しやすい。距離をとったら1体ずつおびき寄せて倒していき、敵の数を減らしてくといい。



**戦輪など攻撃範囲が広い武器に切り替える**

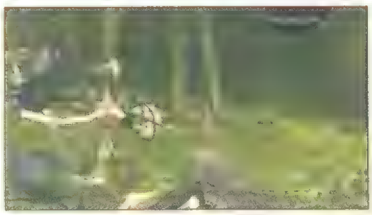
敵集団とゼロの距離が離れている場合は、攻撃範囲の広い戦輪や突進で移動と攻撃が同時に行なえる槍など、敵をまとめて攻撃しやすい武器に変えるのも手だ。



## Q2 アンデッドに攻撃が通じない！

### A2 ステップで背後に回り込んで攻撃しよう

アンデッドは正面からの攻撃をすべてガードしてしまい、そのまま攻撃を続けていると後ろへステップして距離をとられてしまう。以下のようにステップを利用して背後に回り込んでから攻撃を仕掛けよう。なお、アンデッドはHPを0にしても、完全に消滅するまで攻撃を続けないと復活してしまう。



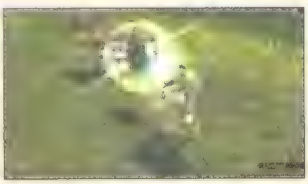
◀正面からの攻撃ではダメージを与えることはできないが、アンデッドの動きを止められる。

**アンデッドへの攻撃の流れ**

**攻撃をガードさせたあとステップで背後に回り込む**

LT + □ → RB

アンデッドが現れたらロックオンした状態で正面から攻撃し、敵に攻撃をガードさせよう。ガードしたことを確認したら、ステップで攻撃を中断しつつアンデッドをすり抜けるようにして背後に回り込む。ロックオンしていればアンデッドをすり抜けたあと自動的に向きが変わるので、距離を詰めて無防備な背後から攻撃を仕掛けていこう。





## Q3 盾兵が道を塞いでいて進めない……

## A3 離れたところから槍のSP攻撃で蹴散らそう

盾兵には、小型の盾を構えつつ近づいてくる小盾兵と、大型の盾を構えてその場から動かない盾兵の2種類がいる。小盾兵は●と同様に背後に回り込んで攻撃すればいいが、盾兵は動かないため背後に回り込む余地がなく、近づくと盾で弾き飛ばされてしまう。無理に攻撃せず、以下のように槍で対処しよう。

### 盾兵への対処の流れ

**槍を装備して盾兵の前へ**



盾兵に正面からの攻撃は通用しない。その場から動かないので、ある程度近づいてから武器を槍に切り替えよう。

**槍のSP攻撃である突進を繰り出す**



槍のSP攻撃である突進は、盾兵の盾を吹き飛ばすことができる。狙いを定めたら盾兵に向かって突進しよう。

**武器を変えて盾兵を追撃する**



盾を吹き飛ばすと盾兵は、普通の剣兵と同じ状態になる。武器を切り替えて追撃していこう。

## Q4 高台にいたり浮いていたりする敵の倒しかたが分からない

## A4 戦輪を使ってダメージを与えよう

高台や空中から攻撃してくる弓兵や魔道士には、ロックオンして遠距離を攻撃できる戦輪での攻撃が有効だ。この際、ロックオン中に攻撃を受けないように、攻撃を避けてから反撃しよう。また、一部の戦輪には敵を引き寄せられる攻撃があり、引き寄せてから別の武器でコンボを決めてもいい。

### 高台や空中にいる敵への対処方法

**弓兵**



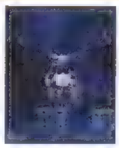
HPが低いので、戦輪の投輪撃を一度当てれば倒せる。弓で攻撃してくるので、ステップなどで矢を避けてからロックオンしよう。

**魔道士**



空中から魔法を放って攻撃し、近づくとワープして移動する。一部の攻撃を当てると地面に落ちるので、倒れたところを追撃しよう。

**インプ**



空中からの突進や追尾弾を放って攻撃してくる。一部の攻撃を当てるかインプの攻撃をジャストガード（右記参照）すると落とせる。

### 戦輪の誘引攻撃を使った引き寄せかた

**最初は通常攻撃でダメージを与える**



敵を引き寄せる誘引攻撃を出すため、まずは■ボタンで出せる戦輪の通常攻撃で敵を攻撃していこう。

**3～6発目のどこかでSP攻撃を出す**



通常攻撃を3～6発まで出したら、△ボタンを押してSP攻撃へつなぐ。そのあとは△ボタンを長押ししよう。

**敵がゼロの方へ引き寄せられる**



紫色の竜巻が発生し、敵がゼロの方へ引き寄せられていく。引き寄せたあとは武器を剣などに切り替えて追撃しよう。

## Q5 攻撃してもひるまない敵はどうすればいいの?

## A5 攻撃をジャストガードで防いで反撃しよう

攻撃してもひるまない敵は、タイミングよく敵の攻撃をガードすることで反撃できる「ジャストガード」でひるませられる。予備動作や動きをよく観察して攻撃パターンをつかむとジャストガードを成功させやすい。また、攻撃後に大きなスキができることが多いので、そこを狙うのも手だ。



◀ジャストガードは、攻撃でひるまないオーガやトロルなどに対して非常に有効だ。

## Q6 大型の敵を効率よく倒す方法を教えて!

## A6 攻撃のパターンを覚えてステップで回避しながら戦おう

大型の敵の攻撃は強力だが、攻撃中は無防備になったり、攻撃後にスキができたりすることが多い。以下の例のように、ステップで攻撃を回避しつつ、スキを見てダメージを与えていくのが基本だ。こうしてダメージを与えていくと、弱点を示すチャンスマーカーが表示され、一方的に攻撃をしやすくなる。



◀大型の敵でも攻撃パターンはそれほど多くない。しっかり覚えて反撃していこう。

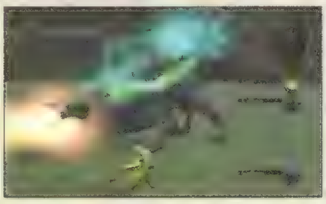
### 大型の敵との戦いかたの一例

**ロックオンして攻撃してくるのを待つ**



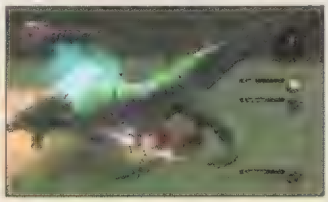
大型の敵に対しては、基本的にロックオンした状態で戦う。見失う心配がなく、移動や攻撃方法も観察しやすい。

**攻撃をステップで回避する**



あえて敵の攻撃を待ち、攻撃の予備動作や攻撃モーションが見えたらステップで回避行動をとろう。

**攻撃後のスキに反撃していく**

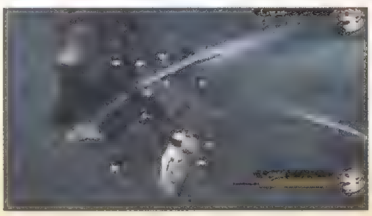


多少の差異はあるものの、ほとんどの敵は攻撃後に大きなスキができる。そこを狙ってダメージを与えていこう。

TOPICS

### コンティニューで保持される内容について

ゲームオーバーになると、コンティニューでそのミッションに再挑戦できる。ステージクリア時のノーコンティニューボーナスで得られる経験値は減ってしまうが、ブラッドゲージの残量、獲得済みのトロフィーの状況は保持され、消費アイテムの所持数は持ち込んだときの状態で再開できる。大きなデメリットはないので、気軽に使っていこう。



◀コンティニューするごとに、ゼロが受けるダメージも徐々に軽減されていく。

# ストーリー攻略

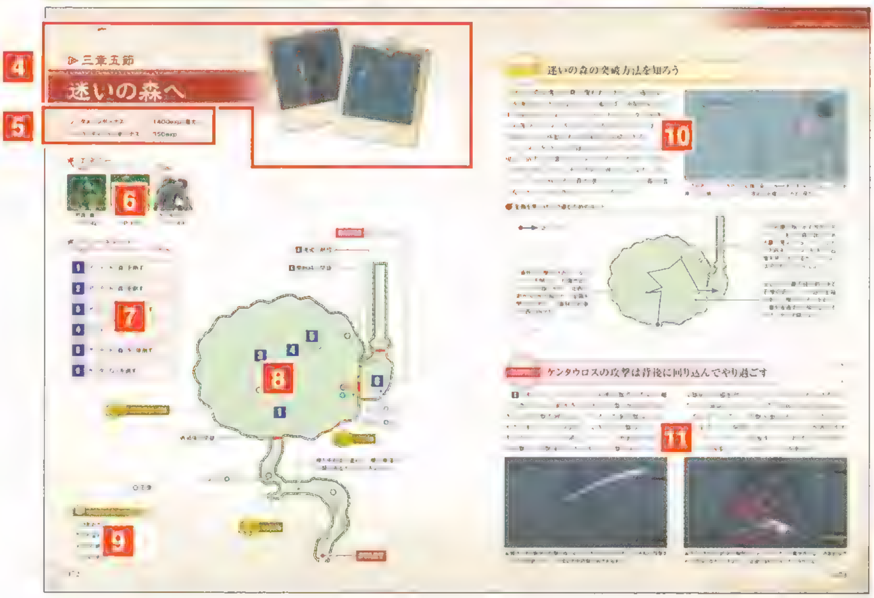
物語の始まりとなる零章から、エンディングを迎える五章四節までの道のりを攻略していく。章ごとに各節のあらすじを掲載しており、ゼロの旅路を追うことができるようになっている。

## ページの見かた

### ストーリーページ




### 攻略ページ



攻略ページ（上空戦）




## 1 各章のタイトルとあらすじ

攻略している章のタイトルと、それまでのあらすじ、ゼロたちの移動経路を掲載。なお、章は零章～五章までの6つの章で構成されている。

## 2 各節のタイトル、あらすじ

各節のあらすじを掲載。節の数は章ごとに違っていて、2～6つの節で構成されている。

## 3 TOPICS

その章を攻略するまえに準備しておきたい内容や、お役立ち情報を紹介している。

## 4 各節のタイトル

## 5 ノーダメージボーナス、ノーコンティニューボーナス

その節をクリアしたときに、受けたダメージの割合やコンティニューの回数に応じて得られる経験値を掲載。数値は得られる最大値を掲載しており、ノーダメージボーナスは一定以上のダメージを受けるごとに、ノーコンティニューボーナスはコンティニューをするごとに得られる経験値の割合が、75%、50%、25%と低下する。なお、上空戦では各セットで敵を全滅させると得られるゴールドを「パーフェクトボーナス」として記載している。

## 6 エネミー

その節に出現する敵の一覧。大型の強敵、ボスは赤枠で示している。敵の詳細なデータはP.132～を参照。

## 7 フローチャート

その節を進めるのに必須となる手順。番号は8マップの上の番号と対応している。

## 8 マップ

その節のマップ。難所などはマップから引き出す形で解説をしている。マップ上に置かれたアイコンの意味は以下のとおり。

- START …… スタート地点
- ×4 …… 壊せる木箱とその数
- …… 壊すと回復スフィア（HP回復）が出る木箱
- 高潔なる騎剣 …… 宝箱とその中身。なお、宝箱から取得できる武器はすべてLv1となる
- 3 開始時に閉鎖 …… 扉の開閉や仕掛けの解説
- BATTLE ケルベロス …… 11で解説している強敵との戦いがある場所
- 1 …… フローチャートの手順を開始する場所
- …… ミハイル召喚サークル
- …… チェックポイント（コンティニュー時にそこからスタートできる）
- …… 開閉する扉
- …… マップのつながり
- A→P.000 …… ページをまたぐ場合のマップのつながり

## 9 木箱の中身の候補

その節で木箱を壊したときに出現するアイテムの候補。手に入れた回復スフィア以外のアイテムはステージクリア後にゴールドに換金される。木箱には何も入っていないこともある。

## 10 CAUTION

その節を進めていくうえで、とくに注意が必要な場所や仕掛けなどについて解説している。

## 11 BATTLE

その節に登場する強敵の攻略法。要注意攻撃や戦いの流れを連続写真で掲載している節もある。

## 12 上空戦攻略

上空戦で飛来する敵の順番と数、対策法を掲載。上空戦はいくつかのセットに分かれている。

# 零章
# 過去

遠い昔。戦乱と圧政が吹き荒れる暗黒の時代。
ウタウタイと呼ばれる女神が地上に降り立った。
女神は歌を歌うことでこの世界に平和をもたらし、
人々は彼女たちをウタヒメと呼び崇めた。
しかし今、ウタヒメの長女「ゼロ」が突如5人の
妹たちに牙をむく——。



## 一節「ゼロ」→P.034

教会都市に攻め入るゼロと、彼女を護る竜ミカエル。彼女たちは襲いかかる大軍勢を、圧倒的な力でねじ伏せながら突き進むが、巨人剣士に挟撃されてしまう。ゼロのために捨て石になる決意をしたミカエルと、彼を信じてひとりで聖堂へと急ぐゼロ。そうまでして妹であるウタヒメたちの抹殺を誓うゼロの目的とは……。






## 二節「妹達」→P.035

聖堂にたどり着いたゼロの前には、5人の妹たちが待ち受けていた。激戦の末、妹たちを追いつめたゼロだったが、ワンが召喚したドラゴン「ガブリエル」の強大な力によって左腕を失ってしまう。立つこともままならない絶体絶命の状況の中でも、ゼロの眼光はおとろえない。それに応えるように馳せ参じたのは、瀕死のミカエルだった。



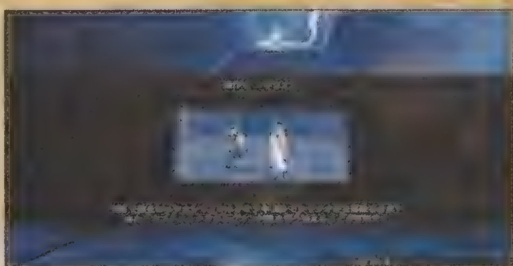




一章「海の国」へ →P.036

### TOPICS 零章で基本操作を覚えよう

零章は本作のプロローグと、ゲームの基本的な操作を学べるチュートリアルを兼ねている。そのため敵を倒しても経験値やゴールドなどは入手できず、使用できる武器もゼロが持つ剣のみとなっている。なお、この章のみ、ゼロの能力や武器の攻撃力が高い。また、初プレイ時のみ戦闘中に操作説明や基本テクニックなどのチュートリアル表示が現れるので、零章をプレイしながら基本的なゲームの流れや操作を覚えて、本格的なストーリーが始まる一章に備えよう。



▲プレイ中に現れるチュートリアル表示はプレイに役立つアドバイスなので、しっかり覚えて戦闘に役立てよう。

# ▷ 零章一節

# ゼロ





- ノーダメージボーナス | ―
- ノーコンティニューボーナス | ―

## エネミー



剣兵（教会）
（→P.135）



弓兵（教会）
（→P.142）



小盾兵（教会）
（→P.136）



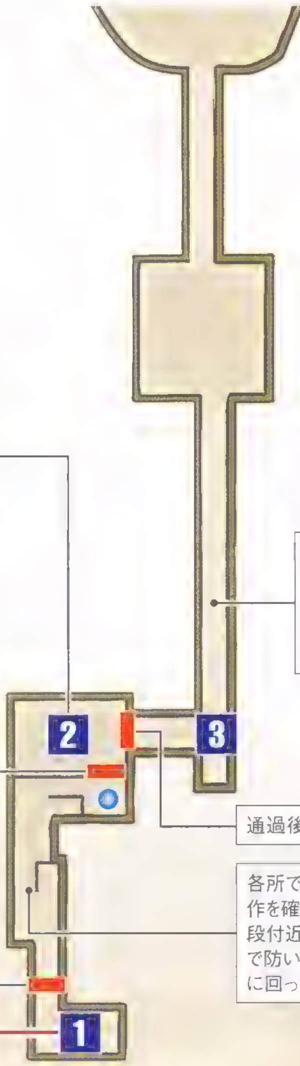
巨人剣士・一型
（→P.147）

## フローチャート

1. 敵兵と戦いながら先へ進む
2. 巨人剣士・一型を倒す
3. 敵兵と戦いながら先へ進む



巨人剣士・一型の攻撃は、ステップで側面や背後に回り込むことで回避可能。敵が攻撃を出したあとのスキに反撃して、ダメージを与えよう。




敵が大量に押し寄せるうえ、遠距離から弓兵に狙われる。ステップなどでしっかり対処しつつ突破しよう。また、ここではブラッドゲージが必ず溜まっており、ウタウタイモードが発動可能だ。

2 開始時に閉鎖

通過後に閉鎖

各所で基本的な操作の説明が表示されるので、操作を確認しながら進もう。最初の説明があるのは階段付近。向かってくる小盾兵は正面からの攻撃を盾で防いでしまう。説明通りにロックオンをして、背後に回って攻撃しよう。

通過後に閉鎖

▷ 零章二節

# 妹達





- ノーダメージボーナス ｜ —
- ノーコンティニューボーナス ｜ —

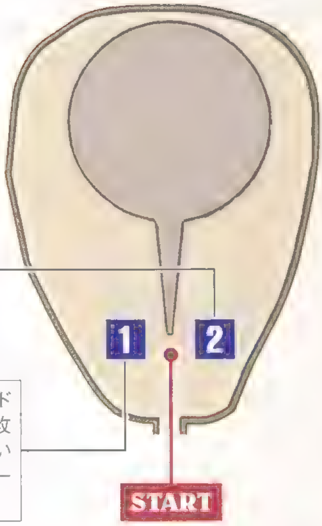
## エネミー



| トウ | スリイ | フォウ | ファイブ | ガブリエル（1） |
|---|---|---|---|---|
| （→P.151） | （→P.150） | （→P.153） | （→P.152） | （→P.145） |

## フローチャート

1. 4人の妹を退ける
2. ガブリエル（1）と戦う




4人の妹たちとの戦いでは、ガードの操作説明を見られる。ゼロは攻撃を受けても簡単には倒されないが、妹たちの攻撃はしっかりとガードして防いでいこう。

## BATTLE 乱戦を制し4人の妹を退けろ！

4人の妹たちと同時に戦うことになるが、ゼロは非常に強力な状態のため、十分に対抗できる。攻撃を受けてもHPはわずかに減る程度なので、攻撃を集中させて1人ずつ倒していこう。囲まれると思うように攻撃できないので、ゼロの周りに妹たちが密集してきたら距離をとって体勢を立て直すといい。



◀妹たちはそれぞれダメージを一定量与えると撤退していく。全員を撤退させると、つぎの戦いに移行する。

## BATTLE ワンが召喚したドラゴン・ガブリエルに挑め

ガブリエルは尻尾を振り回し、そこから光の剣を複数発射する。また、空中から地面に急降下する体当たりなど、どの攻撃も範囲が広く近寄りにくい。体当たり攻撃後に大きなスキができるので、そこを狙って攻撃していこう。ガブリエルのHPは膨大だが、一定量のダメージを与えると戦いが終了する。



◀セロが強力なため、ガブリエルの攻撃を受けたとしてもダメージは小さい。攻撃できるチャンスをじっくり待とう。

# 一章
# 海の国



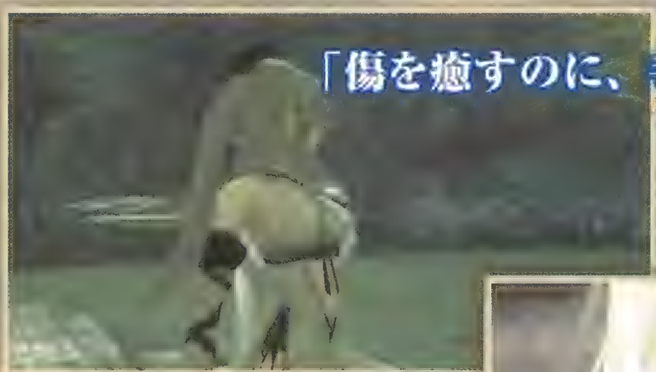
妹たちとの戦いに敗れてから1年。
ゼロは海の国にある小屋で傷を癒していた。
傷が完全に癒えたある日、彼女は以前の戦いで
失ったミカエルの夢で目を覚ます。
そして、ミカエルの転生した姿であるミハイル
と共に、ウタウタイを滅ぼすための侵攻を再開する。

## 一節「海の国へ」→P.038

ミカエルの夢で目を覚ましたゼロ。妹たちとの戦いで負傷した左手は義手となり、右目には謎の花が咲いていたが、身体の傷は完全に癒えていた。再始動した彼女が最初にターゲットとして選んだのは「海の国」を統治する六女ファイブ。妹たちへの果てしなき憎悪を胸に、ゼロはミハイルを連れ、待ち受ける敵兵団の中を斬り進む。

## 二節「入り江」→P.040

海岸を進むゼロとミハイルに対し、敵の軍勢が容赦なく襲いかかる。ふたりは揚陸艇から現れる大勢の敵兵を蹴散らしながら、ファイブがいるという海の神殿へ向かう。しかし、それがあるという海岸に建物は見当たらず、偽の情報にだまされたと苛立つゼロ。そのとき、海の中から巨大な人影が姿を現し、ゼロの前に立ちふさがる。



「傷を癒すのに、手間取ったが……
そろそろ、時間だ。」



「楽しみだよ……
ファイブ。」

## 三節「海の遺跡」 →P.042

ファイブのいる海の神殿を目指し、浮上した古代遺跡の中を突き進むゼロ。しかし、敵の攻撃は神殿に近づくほどに熾烈さを増し、海上から無差別に砲撃を繰り返す戦艦までもが現れる。ゼロはミハイルに戦艦の破壊を任せるものの、ミハイルは砲撃に思わぬ苦戦を強いられる。業を煮やしたゼロはミハイルに騎乗し、巨大な戦艦に立ち向かう。

## 四節「ファイブ」 →P.044

遺跡を進んだ先にあったのは、闘技場跡を改造した海の神殿だった。神殿へ降り立ったゼロの前に、ファイブと彼女のウタに召喚された天使「ファヌエル」が立ちはだかる。姉であるゼロに姉妹以上の感情を持つファイブは高揚するが、その感情を殺意へと変えていく。ゼロは、いよいよ妹と血で血を洗う殺し合いを始めるのだった――。



「背中にゼロがいるだけで、ボク、強くなれる気がする！」

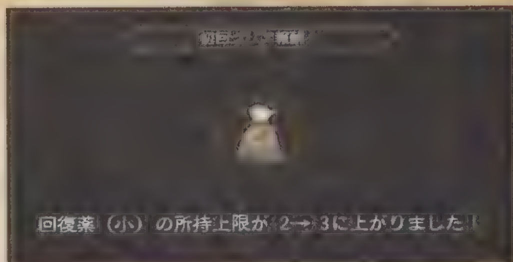


「本当にお姉様の物言いは乱暴……そこが好き。」

二章「山の国」へ →P.046

### TOPICS ショップで買えるアイテムを活用しよう

一章一節をクリアしたあとから、出撃前のメニュー画面にあるショップから、アイテムを購入できるようになる。ショップでは回復アイテムや戦闘時の補助アイテムが購入できるが、アイテムは所持数に制限がある。回復アイテムはいざというときに役立つので、つねに所持数の上限まで買っておこう。力の薬や守りの薬は高価だが、戦闘中一定時間攻撃力や防御力を上昇させられるので、大勢の敵と戦うときや強力なボスと戦うときなど、いざというときに活用しよう。




▲一章二節クリア後からプレイ可能になるアコールの依頼には、クリア報酬として回復アイテムの所持上限数が増えるものもある。

▷一章一節

# 海の国へ



- ノーダメージボーナス | 400exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 100exp

## エネミー



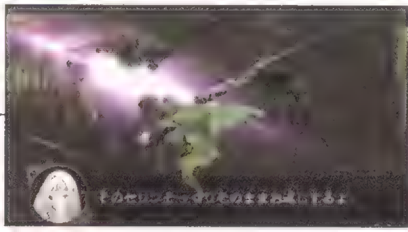
剣兵（海）
（→P.135）



弓兵（海）
（→P.141）

## フローチャート

1. ミハイルの後を追う
2. 敵を倒しながら砦へ向かう
3. 敵兵を20体倒す
4. 扉の先へ進む



ここから敵が出現し、剣で攻撃できるようになる。ゼロは零章よりも弱体化しているため、敵の攻撃はしっかりガードし、ダメージは道中の回復スフィアで回復しよう。

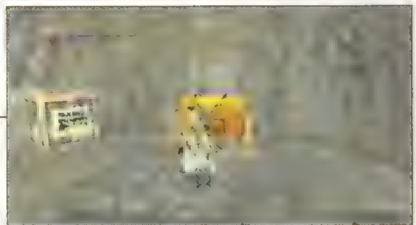



チェックポイントまでは敵は出現せず、先を行くミハイルを追いかけていくだけとなる。途中に宝箱があるので忘れずに開けよう。

**木箱の中身の候補**

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石



崖の上から敵兵が降りてくる。敵兵がいた崖上には宝箱があるので、敵兵を倒したあとにジャンプで崖へ上がり、宝箱を開けよう。

## BATTLE ミハイルとともに敵兵の集団を蹴散らそう

3の広場に入ると、入ってきた扉が閉鎖され、多数の剣兵と弓兵が襲いかかってくる。弓兵は数が少ないものの、高台に陣取って離れたところから弓矢で攻撃をしてくる。矢に当たるとゼロの動きが一瞬止まり、そこを剣兵に追撃されてしまうので、弓兵を優先して倒そう。なお、ここではミハイルに援護攻撃を要請できる召喚サークルが出現する。召喚サークルはこのマップ以降、特定の場所に出現するようになり、ミハイルを呼ぶことで戦闘を有利に運ぶことができる。積極的に活用していこう。



▲出現する3体の弓兵は、いずれも高い位置から矢を放ってくる。戦闘が始まったらステップで剣兵の攻撃を回避しつつ、弓兵の排除に向かおう。



## ▷一章二節

# 入り江

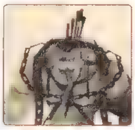
| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 440exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 110exp |

### エネミー


剣兵（海）
（→P.135）


弓兵（海）
（→P.141）


槍兵（海）
（→P.140）


ギガース（1）
（→P.146）

### フローチャート

**1** 敵兵を10体倒す

待ち構えている6体の弓兵をすべて倒すと、揚陸艇から槍兵が出現。2体の槍兵を倒すと南東の崖からさらに2体の槍兵が出現する。

**2** ギガース（1）を倒す



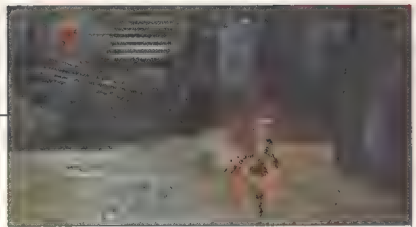

入ってきた扉が閉鎖されるのと同時に、多数の敵が揚陸艇から現れて攻撃してくる。扉から離れたところにあるバリケードの反対側から弓兵が矢を放ってくるので、先に倒しておこう。

ここに出現する槍兵は、槍を構えて突進してくる。攻撃してもひるまずに突進してくるため、左右に避けるかジャンプで飛び越えてから攻撃しよう。

### 木箱の中身の候補

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石



バリケードによって道がふさがれている。近くにある崩れた足場にジャンプして上り、そこから道の反対側の高台へ飛び移って進もう。

## BATTLE 棍棒を振り回すギガース(1)を倒せ!

ギガース(1)は棍棒で前方を薙ぐよう攻撃したあと、棍棒を上段に振りかぶって地面に叩きつける。前方への攻撃はジャンプで回避し、叩きつけはステップで横や背後に回り込むように動いて避けよう。また、ギガース(1)は咆哮のあと突進してくるが、動きが直線的なため、左右に大きく移動すれば避けられる。突進のあとギガース(1)は転んだり尻餅をついたりして無防備になるので、その間に攻撃しよう。また、棍棒を叩きつけたあと引き抜く動作中も短時間だが無防備になり、攻撃のチャンスとなる。



▲ギガース(1)が突進して障害物に接触すると尻餅をつく。転ばせるよりも立ち上がるまでに時間がかかるので、障害物へ誘導しよう。

## ▷一章三節

# 海の遺跡





| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 480exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 120exp |

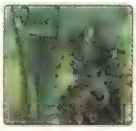
### エネミー



剣兵（海）
（→P.135）



弓兵（海）
（→P.141）



小盾兵（海）
（→P.136）



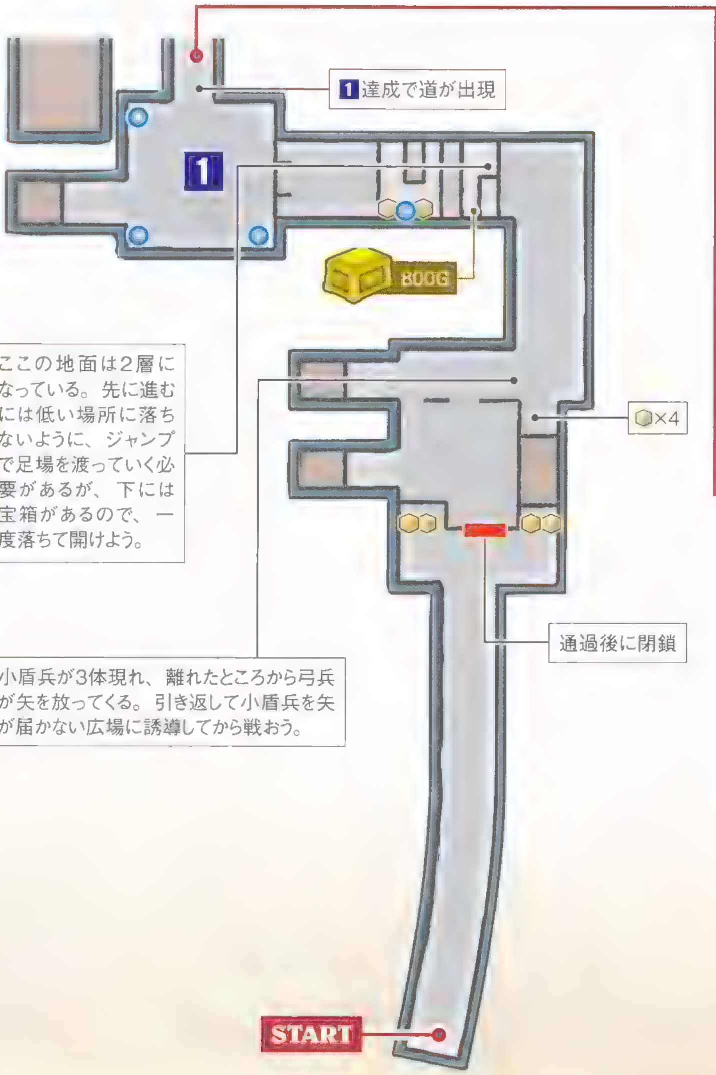
戦艦
（→P.151）

### フローチャート

1 敵兵を15体倒す
↓
2 戦艦を破壊する



ここの地面は2層になっている。先に進むには低い場所に落ちないように、ジャンプで足場を渡っていく必要があるが、下には宝箱があるので、一度落ちて開けよう。




小盾兵が3体現れ、離れたところから弓兵が矢を放ってくる。引き返して小盾兵を矢が届かない広場に誘導してから戦おう。

### 木箱の中身の候補

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石






遠洋から戦艦がゼロに向かって砲撃してくる。着弾地点には赤いマーカーが表示されるので、表示されたらステップで攻撃範囲外へ逃げよう。

## BATTLE ミハイルに乗って上空から戦艦を攻撃しよう

2ではミハイルに騎乗して戦艦と戦う。戦艦には6門の砲台が搭載されていて、こちらに砲撃してくる。被弾を極力避けるためにも、高度を調整しながら戦艦の周囲を回るように移動し、砲台を1門ずつロックオンしてブレスで攻撃していこう。すべての砲台を破壊すると、戦艦の中央にチャンスマーカーが表示される。すでに戦艦は無力化しているので、突進攻撃で一気に攻め立てよう。

### ロックオンから突進して攻撃するときの動き

砲台破壊後の戦艦をロックオンして突進攻撃を当てると、大ダメージを与えられる。最初に搭載されている砲台にも突進攻撃でダメージを与えられるが、突進中に砲撃を受けるとダメージを受けるだけでなく、突進攻撃が途中で中断されてしまう。突進攻撃中は無防備になるため、砲撃中の敵への使用は控えるようにしよう。







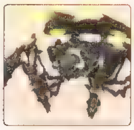


## ▷一章四節

# ファイブ 地上決戦

- ノーダメージボーナス | 520exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 130exp

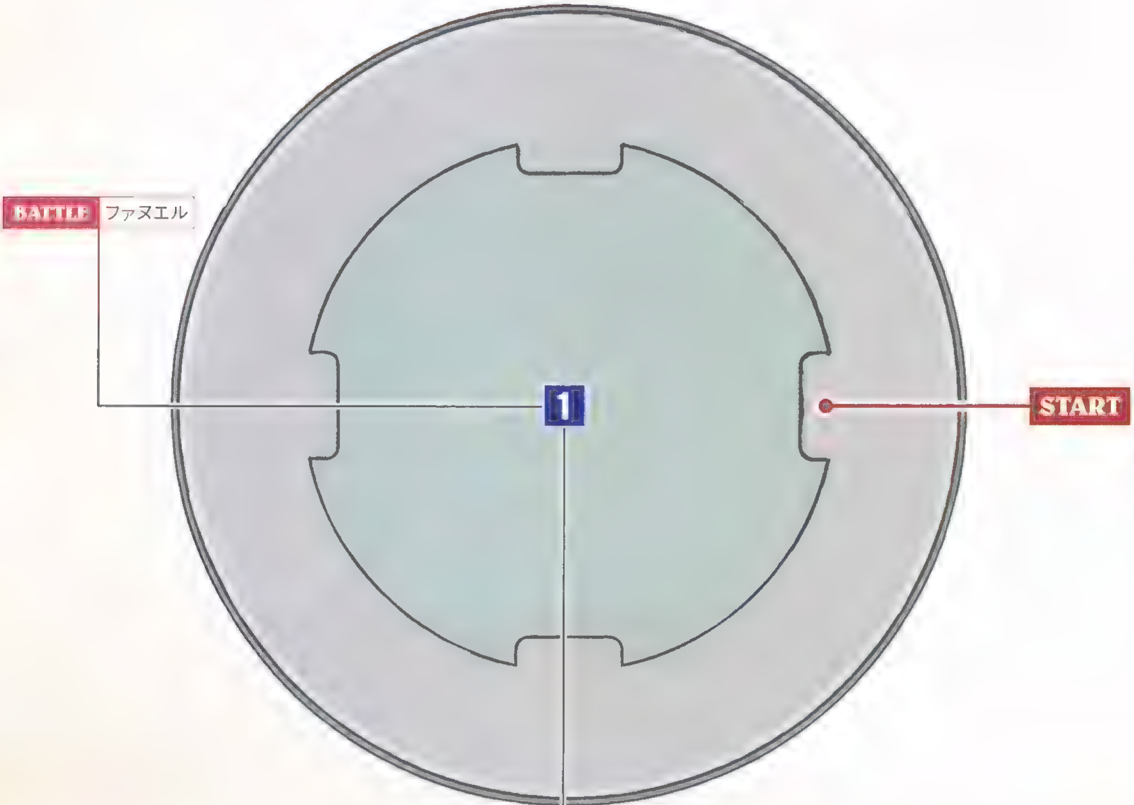
### エネミー



ファヌエル
（→P.152）

### フローチャート

1 ファヌエルを倒す




ファヌエルとの戦いは水没したコロシアムで行なわれる。ファヌエルが潜んでいる中央部分は海水で満たされており、ミハイルが空中にいるときのみ通行可能だ。周囲の客席部分は着陸して歩いて移動できる。

## BATTLE ファヌエルを水中から引きずり出せ！

　ファヌエルは普段は水中に潜んでいて、ブレスなどの攻撃を当てることができない。攻撃するときのみ水面から姿を現すので、下記を参考に攻撃の予備動作と回避法を覚えておこう。

　ファヌエルの攻撃を避けたあと、水中に潜るまでの間がチャンス。突進攻撃でファヌエルをひっくり返そう。さらに突進攻撃を当てると、地上に打ち上げることができ、水中に逃げるまでの間、一方的に攻撃することが可能だ。以下の流れを参考にファヌエルに効率良くダメージを与えていこう。



▲突進攻撃でファヌエルを客席に吹き飛ばしたら、近づいてダメージを与えていく。ブラッドゲージが溜まっているなら、ウタウタイモードを発動しよう。

### ファヌエル戦の流れ

**突進攻撃でひっくり返す**



ファヌエルが攻撃したあと、チャンスマーカーが表示される。突進攻撃を当ててファヌエルをひっくり返そう。

**さらに突進で客席へ吹き飛ばす**



ひっくり返ったファヌエルにもう一度突進攻撃を当てると、客席へ吹っ飛んでダウンした状態になる。

**ダウン中にダメージを与える**



水中に戻るまでに、突進攻撃やブレスでダメージを与えよう。ウタウタイモードを発動すると、より効果的だ。

### ファヌエルの要注意攻撃

**水柱攻撃（縦）**

水面から姿を現したあと、こちらに向けて一直線に水柱を吐き出す。水柱は地上→空中と縦方向に向けて放たれるため、地上にいても空中にいても攻撃されてしまう。予備動作はファヌエルが水面から姿を現す動作だけなので、顔を出して水柱を一直線に吐き出してきたら、ステップで左右のどちらかに動いて回避しよう。

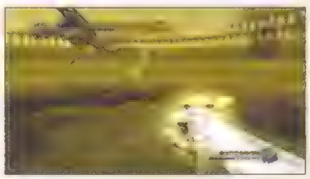




**水柱攻撃（横）**

HPが減ってくると繰り出す攻撃で、ファヌエルから見て右手側に向かって水柱を吐き出し、そのまま左手側になぎ払うように動く。ファヌエルが水面に姿を現して360°回転したら攻撃の合図。ミハイルがいる高さに攻撃してくるので、上空にいる場合は急降下攻撃で地面へ、地面にいる場合は羽ばたいて上昇することで回避しよう。





**水柱攻撃（吹き上げ）**

水中から巨大な水柱を最大8本噴射してくる攻撃。水柱は噴射される速度が速く、噴射後は水面に一定時間残る。この攻撃はファヌエルが潜水状態で、かつミハイルが水上に位置取りしているときのみ使用してくる。水柱は地上部分には届かないので、ファヌエルが潜水したのを確認したら、客席部分に移動すれば安全だ。





# 二章
# 山の国

海の国でファイブを殺したゼロは、
ファイブの使徒「ディト」を奪い、次の目的地を
「山の国」に定めて進撃する。
そこは、清廉なるウタヒメ「フォウ」が統治する
何人も招き入れることのない、
難攻不落の要塞山脈だった。



## 一節「山の国へ」→P.048

ゼロは、ミハイル、ディトと共に登山道を突き進む。待ちかまえる山の国の軍勢と、複雑に入り組んだ地形に手を焼く一行の前に、凶悪なモンスター「ケルベロス」が立ちはだかった。激しい戦いの末、ケルベロスを追いつめるゼロだったが、思わぬ反撃を受け瀕死の重傷を負う。そのとき、ゼロの身体にある変化が起こる――。

## 二節「議論」→P.050

ウタウタイの異常な回復力で一命をとりとめたゼロは、ミハイルの情報を頼りに、国北部に存在するという山の要塞へと針路を取る。だが、山の要塞へと進む道には多くの敵兵が守りを固める駐屯地が設営され、激しい抵抗にあう。フォウの放つ山の国の軍勢は、圧倒的な物量をもってゼロを押しつぶそうと絶え間なく襲いかかってくるが……。



「どうもこうもない、
邪魔するヤツは殺す。」



「これが、ウタウタイの、
再生能力……。」

## 三節「山の要塞」→P.053

遂に山の要塞へとたどり着いたゼロたち。そこには、大量の兵士と巨大な砲台が一行を待ちかまえていた。ゼロはミハイルに騎乗して要塞の攻略に打って出る。しかし、次々と積み上げられていく屍を乗り越えたその先に、標的としているフォウの姿はなかった。フォウに逃げられたことを知ったゼロは、怒りの矛先を要塞の敵兵たちへと向ける。

## 四節「雪山地帯へ」→P.054

フォウを取り逃した一行は、ミハイルだけが感じ取れるというウタウタイ特有の「気配」をたどり、雪山へと歩みを進める。凍えるほど寒く激しい吹雪が吹きすさぶ雪山を進む一行がたどり着いたのは、遺跡のような場所だった。しかし、またしてもそこにフォウの姿はなく、代わりに巨人剣士が刃を向けてくるのだった。



「ウスノロに守らせたい何かが
この辺りにあるってことか。」

## 五節「ナントカ山」→P.057

巨人剣士を倒した遺跡で入手した情報を頼りに、ヴェルンシュタイン・オブ・ザ・ヴァイス・ノルデン山（通称：ナントカ山）へとやってきたゼロたち。そこは、強固な山岳要塞だった。次々と襲いかかってくる敵兵や異形を蹴散らしながら、要塞の頂上を目指してひたすら登るゼロの一行。そして、遂にフォウとの再会を果たす。

## 第六節「大空の戦い」→P.060

空へ逃げたフォウを追い、ゼロとミハイルは雲海の中を突き進む。迫り来るワイバーンを退け、フォウの飛空艇に追いつくゼロ。フォウはゼロに戦いをやめるよう懇願するが、ゼロはその言葉に耳を貸すことはなかった。フォウの使徒デカートは、要塞のような魔獣アルマロスを召喚。空中での大決戦の果てに待つものは——。

三章「森の国」へ →P.062

## ▷二章一節

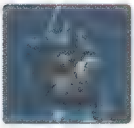
# 山の国へ



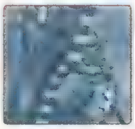


- ノーダメージボーナス | 560exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 140exp

### エネミー



剣兵（山）
（→P.136）



盾兵（山）
（→P.139）



砲兵（山）
（→P.140）



槍兵（山）
（→P.141）



ケルベロス
（→P.149）

### フローチャート

1. 敵兵を20体倒す
2. ケルベロスを退ける
   ケルベロスは、一定量ダメージを与えて首をふたつ切断すると撤退する。
3. ケルベロスを倒す
   2で撤退したケルベロスと再戦。1回目の戦闘で与えたダメージはそのまま引き継がれる。

初登場の砲兵は、ゼロに対して大砲で攻撃してくる。着弾地点を示す赤いサークルが表示されてから砲撃が来るまでには時間があるので、落ち着いて回避しながら近づこう。




階段が崩れて崖になっている。落下するとダメージを受けるので、ジャンプで飛び越えていこう。距離が足りないときは、空中でステップをするといい。

4人の盾兵が3列になって通路をふさいでいる。槍を使って突進で盾兵の盾を弾き飛ばしたあと、剣で追撃するのがオススメだ。

START

### 木箱の中身の候補

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石




広場の四隅に砲兵がいて、剣兵が向かってくるなか、砲撃を避けつつ戦うことになる。まずは着弾点に入らないように動きつつ砲兵の位置を確認して優先的に倒そう。ミハイルに援護を要請するのも手だ。



砦の上に宝箱があり、崩れた足場をジャンプで上っていくことで開けられる。上には盾兵が3人いるので、武器を槍に切り替えておこう。

## BATTLE 3つの頭を持つ巨大な獣、ケルベロスとの戦い

2と3で戦う魔獣ケルベロスは、3つの頭を使って噛みついてきたり、炎を吐き出してきたりする。どちらの攻撃も前方の広い範囲に攻撃がおよぶが、側面や背後に回り込めば回避できる。ケルベロスが上体を反らすか口から炎が見えたら、ステップを使って側面に移動しよう。ロックオンした状態であれば、ケルベロスから離れることなく、攻撃しているスキにダメージを与えられる。なお、低い構えから放つ尻尾でのなぎ払いは避けにくいので、ケルベロスが構えを低くしたら、ガードするのが安全だ。



▲ダメージを与えていくと、頭の数が減って炎や噛みつきによる攻撃が弱まる
尻尾攻撃をひんぱんに使うようになるので、ガードできるようにしておこう。

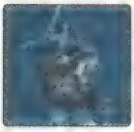
▷ 二章二節

# 議論



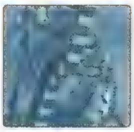

- ノーダメージボーナス | 600exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 150exp

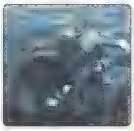
## エネミー


剣兵（山）
（→P.136）

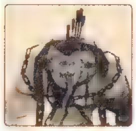

弓兵（山）
（→P.142）


槍兵（山）
（→P.141）


盾兵（山）
（→P.139）


砲兵（山）
（→P.140）


オーガ
（→P.134）


ギガース（2）
（→P.147）

## フローチャート

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 敵兵を20体倒す | |
| 2 | オーガを3体倒す | |
| 3 | ギガース（2）を倒す | |
| 4 | 敵兵を20体倒す | P.052 |
| 5 | 敵兵を15体倒す | P.052 |




木箱の中身の種類
- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石




## BATTLE 連続で襲いかかってくるオーガを倒せ

**2** ではほかの兵士よりも一回り大きいオーガという敵が初登場する。オーガとの戦いでは複数の剣兵も同時に襲いかかってくるため、先に剣兵を倒してからオーガとの戦いに挑もう。

オーガは突進してきて棍棒を振り回す攻撃を行なってくる。棍棒での攻撃は範囲が広いので、腕を大きく振りかぶったら背後に回り込むようにステップして回避し、攻撃後のスキにダメージを与えていくといい。なお、オーガは1体倒すと新たに1体が出現し、計3体倒すと先へ進めるようになる。



▲剣での攻撃はバックステップで回避されることが多い。リーチがある槍で攻撃すれば、バックステップされても追撃しやすい。

## BATTLE 鎧を破壊すると活性化するギガース(2)

**3** で戦うギガース(2)は、一章二節で登場するギガース(1)と行動パターンは同じだが、ある程度ダメージを与えると鎧が壊れて行動パターンが変化する。行動パターン変化後は、棍棒を振り回す範囲が拡大し、突進攻撃を使用するようになる。とくに棍棒の攻撃はステップでの回避が困難なため、ガードしてやり過ごすようにしよう。なお、ギガース(2)はこれらの攻撃を繰り出したあと、転んだり尻餅をついて一定時間動きが止まる。そこに攻撃を仕掛けていけば、比較的安全に戦えるはずだ。



▲行動パターンが変化したあとは、背後に回り込んでも棍棒の攻撃を回避できない。ガードして回避するか距離をとって尻餅をついたところを攻撃しよう。

## 二章二節　議論の続き




行く手をさえぎる盾兵の背後に砲兵が控えている。ここでは、槍の突進攻撃で盾兵を突破し、続けざまに砲兵への攻撃に移ろう。

## BATTLE 狭い部屋で大勢の敵との戦闘

45が発生する広場では、大勢の敵兵と連続で戦うことになる。4では剣兵、5では弓兵と槍兵が相手だが、狭い場所での戦闘になるうえ、部屋内にバリケードが多数設置されていて戦いにくい。とくに矢を放つ弓兵や突進してくる槍兵との戦いでは、ステップで攻撃を回避しようとしてもバリケードに阻まれてしまう可能性が高くなる。剣兵との戦いの時点で、できるだけ多くのバリケードを破壊しておこう。バリケードが多く残ってしまったときは、ジャンプを多用して攻撃を避けるといい。



▲4の時点で剣兵の数を残りわずかにしたら、バリケードの破壊に集中しよう。こうしてすべてのバリケードを破壊しておけば5の戦いが楽になる。




▷二章三節

# 山の要塞 地上決戦

| | |
|---|---|
| • ノーダメージボーナス | 680exp（最大） |
| • ノーコンティニューボーナス | 170exp |

## エネミー

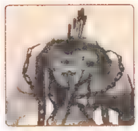

弓兵（山）
（→P.142）


小盾兵（山）
（→P.137）


砲兵（山）
（→P.140）


砲台
（→P.139）


大口径砲台
（→P.138）


ギガース（2）
（→P.147）

## フローチャート

1. 敵兵を20体、砲台を5門倒す
2. 大口径砲台を破壊する
3. ギガース（2）を3体倒す




● 砲台
● 大口径砲台

## CAUTION ミハイルに乗って地上決戦を制せ！

この節では、ミハイルに騎乗して地上の敵や砲台を相手に戦う。ミハイルの攻撃は非常に強力なので、攻撃に集中していれば敵を簡単に倒せるが、砲撃や弓で反撃されダメージを受けやすい。以下の対処法を参考にして被ダメージを最小限に抑えて、ノーダメージボーナスを多く入手できるようにしよう。

### それぞれの敵への対処法

**敵兵は急降下攻撃で蹴散らす**



敵兵はロックオンできないので、ブレスを当てるのが難しい。上空からの急降下攻撃や地上での回転攻撃で蹴散らそう。

**砲台はロックオンして突進攻撃**



砲台に対してはロックオンしてからの突進攻撃が効果的。通常の砲台なら1回、大口径砲台は3回で破壊できる。

**ギガース（2）は上空からブレスて攻撃**



ギガース（2）は上空への攻撃手段を持たない。地上で迎え撃つ必要はないので、高度を高く保ってブレスで攻撃していこう。

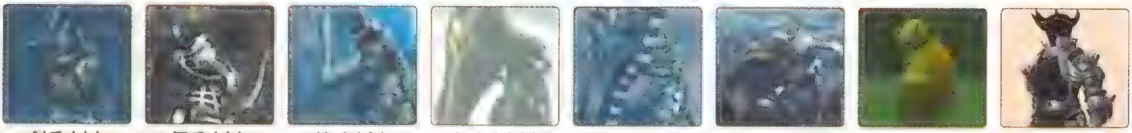


## ▷二章四節

# 雪山地帯へ

- ノーダメージボーナス | 760exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 190exp

### エネミー

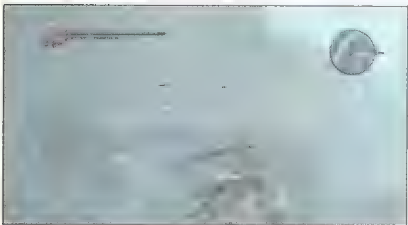


| 剣兵（山） | 弓兵（山） | 槍兵（山） | 小盾兵（山） | 盾兵（山） | 砲兵（山） | スピリット | 巨人剣士・一型 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (→P.136) | (→P.142) | (→P.141) | (→P.137) | (→P.139) | (→P.140) | (→P.137) | (→P.147) |

### フローチャート

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 敵兵を15体倒す | |
| 2 | 巨人剣士・一型を倒す | P.056 |



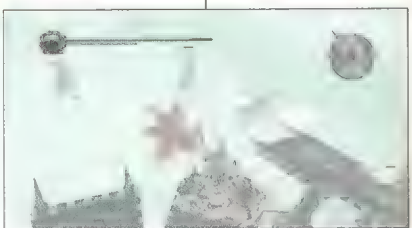
高台から2人の弓兵が矢を放ってくる。無理に段差に上ろうとすると撃ち落とされるため、弓兵の背後にある低い段差から近づこう。

#### 木箱の中身の候補

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石




ここに出現するスピリットは、近くにいる敵兵に憑依する。憑依された敵は防御力が飛躍的に上昇し、攻撃を加えてもひるまない。非常に倒しにくくなるが、憑依された敵兵の攻撃をジャストガードするとスピリットを身体から追い出せるので活用していこう。



盾兵が道をふさぎ、その背後から弓兵が攻撃してくる。矢をステップで回避し、槍の突進攻撃で盾兵を倒す。そのまま槍で弓兵を攻撃しよう。

## BATTLE 憑依された敵の背後に回り込みながら戦う

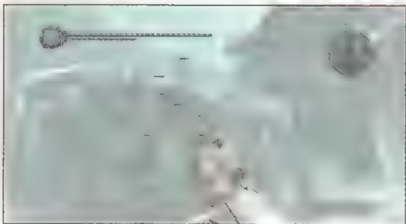
1では敵兵を15体倒すと先に進むことができるが、同時にスピリットも出現して敵兵に憑依してしまう。現れた直後の敵兵はスピリットに憑依されていないので、憑依される前に集中攻撃をして倒してしまおう。憑依された敵に対しては、攻撃してもひるませられないため、反撃を受けないように背後に回り込みながら戦うこと。なお、憑依している敵の攻撃をジャストガードすると、憑依を解くことができる。この先、スピリットが登場する機会が増えるので、対抗手段として練習しておこう。



▲攻撃をジャストガードするほか、ウタウタイモード発動時の衝撃波でもスピリットを弾き出すことが可能。憑依された敵に囲まれたときに使ってみよう。

## 二章四節　雪山地帯への続き



多数の剣兵が襲ってくるうえ、遠方から砲兵の砲撃を受ける。来た道を戻って剣兵を誘い出して戦えば、砲撃を受けずに戦える。



★の位置から左方向を見ると、段差が見える。この位置からは見えないが段差の上には宝箱が置かれているのでジャンプして上ろう。

## BATTLE 巨人剣士・一型との戦い

3の広場では、巨人剣士・一型と戦うことになる。剣による攻撃は、巨人剣士・一型の背後にいれば避けることができるため、敵が剣を構えたらステップを連続で出して背後に回り込もう。なお、巨人剣士・一型としばらく戦っていると、ミハイル召喚サークルが出現する。ミハイルのブレスによる攻撃に加えてコンボを決めていけば、巨人剣士・一型をひざまづかせることができ、頭部にチャンスマーカーが表示される。しばらくすると立ち直ってしまうので、頭部に強力なSP攻撃をたたき込もう。



▲攻撃の初段をジャストガードできれば、巨人剣士・一型をひるませられるので即座に反撃できる。ガードに自信があれば狙ってみよう。



▷二章五節

# ナントカ山

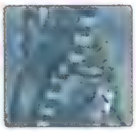
| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 840exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 210exp |

## エネミー


剣兵（山）
（→P.136）


弓兵（山）
（→P.142）


槍兵（山）
（→P.141）


盾兵（山）
（→P.139）


スピリット
（→P.137）


オーガ
（→P.134）


ケルベロス
（→P.149）


巨人剣士・一型
（→P.147）

## フローチャート

| | | |
|---|---|---|
| 1 | スピリット5体、敵兵を10体倒す | |
| 2 | ケルベロスを倒す | P.058 |
| 3 | 巨人剣士・一型を倒す | P.059 |




木箱の中身の[illegible]

- 錆びた銅貨
- 割れた宝石
- 白亜の銀貨
- ウンディーネの宝石

## 二章五節　ナントカ山の続き

ケルベロスと剣兵が出現する。先に剣兵を倒してケルベロスとの戦いに集中しよう。戦闘開始直後は自動でケルベロスにロックオンされているので、ロックオンを解除するのを忘れずに。




A →P.057

スピリットが憑依した剣兵や弓兵が狭い通路にたくさんひしめいている。無理に倒さなくても先に進めるので、ゼロのHPに余裕がないときは先を急ごう。



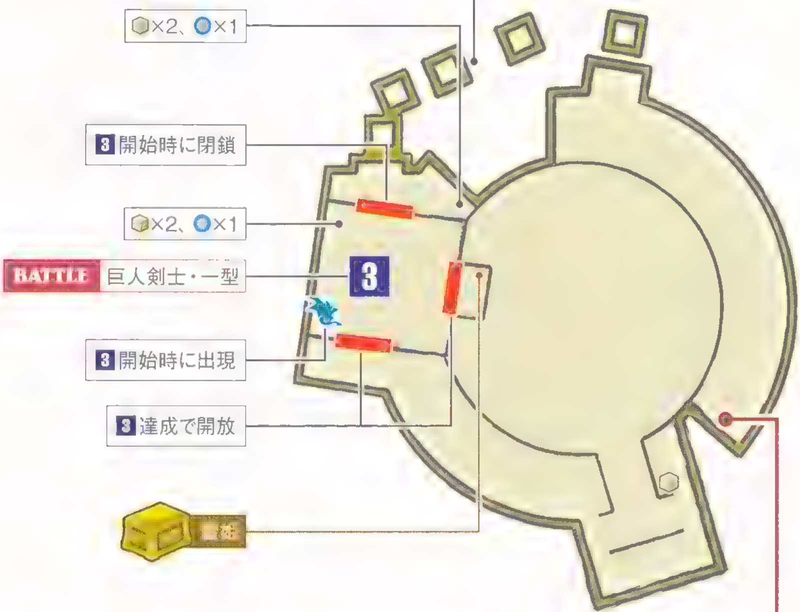



縦方向に動く床があり、それに乗ると、高台に置かれた宝箱を見つけられる。動く床を見逃しやすいので、到達したら立ち止まろう。

らせん状の通路の先に剣兵、槍兵、盾兵などが待ちかまえている。急いで進もうとすると多数の敵と一度に戦うことになってしまうため、姿が見えたらおびき寄せて一体ずつ倒していこう。



浮遊する5つの足場を乗り継いで進む。数えて4つ目の足場は離れたところにあるので、ジャンプしたあとにステップをして移動距離を調整しよう。




## BATTLE 巨人剣士・一型と兵士の複合攻撃をしのぐ

3では巨人剣士・一型と複数の剣兵が出現する。剣兵を先に倒しておきたいが、狭い場所での戦いのため巨人剣士・一型をロックオンしていると巨体がジャマして周囲の様子が確認しづらい。巨人剣士・一型が近づいてきたら距離をとって、視界を広く保ちながら戦おう。なお、この節の戦闘はここで最後となるので、ウタウタイモードを発動して一気に押し切ってしまうのもいいだろう。また、ミハイル召喚サークルがあるので、最初に援護を要請し、剣兵を排除しておくのも手だ。



▲戦闘開始直後、ゼロの向きは部屋に入ったときと違っている ミハイル召喚サークルは向かって右にあるので混乱しないように。

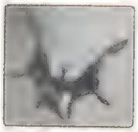
▷ 二章六節

# 大空の戦い 上空戦



| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 920exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 230exp |
| ・パーフェクトボーナス | 1〜2セット目1000G、3〜4セット目2000G |

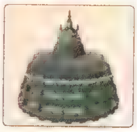
## エネミー



ワイバーン
（→P.142）



岩ワイバーン
（→P.133）



アルマロス
（→P.143）

## BATTLE 4セットの上空戦のあとアルマロスと対決する

ミハイルに騎乗して戦う上空戦は、次々と飛来する敵編隊をブレスで倒しながら進んでいく。敵は複数のセットに分かれて出現し、それぞれのセットの敵を全滅させると、パーフェクトボーナスとしてゴールドを獲得できる。敵の出現パターンを覚えて、敵の殲滅にチャレンジしてみよう。

### 各セットで登場する敵

| 1セット目 |
|---|
| 1-1 ワイバーン×6 |
| 1-2 ワイバーン×4 |
| 1-3 ワイバーン×4 |
| 1-4 ワイバーン×6 |
| 1-5 ワイバーン×2 |
| 1-6 ワイバーン×6 |

| 2セット目 |
|---|
| 2-1 ワイバーン×3 |
| 2-2 ワイバーン×3 |
| 2-3 ワイバーン×5 |
| 2-4 岩ワイバーン×1 |
| 2-5 ワイバーン×4 |
| 2-6 岩ワイバーン×2 |
| 2-7 ワイバーン×4 |
| 2-8 ワイバーン×3 |
| 2-9 岩ワイバーン×2 |

| 3セット目 |
|---|
| 3-1 ワイバーン×4 |
| 3-2 ワイバーン×4 |
| 3-3 ワイバーン×6 |
| 3-4 岩ワイバーン×2 |
| 3-5 ワイバーン×6 |
| 3-6 岩ワイバーン×2 |

| 4セット目 |
|---|
| 4-1 ワイバーン×3 |
| 4-2 ワイバーン×4 |
| 4-3 ワイバーン×6 |
| 4-4 岩ワイバーン×1 |
| 4-5 ワイバーン×6 |
| 4-6 ワイバーン×6 |
| 4-7 岩ワイバーン×3 |

### ワイバーン、岩ワイバーンへの対処法

**ワイバーンの編隊はロックオンで撃ち落とす**

複数で編隊を組んで飛来してくるワイバーンは、基本的に一定時間画面内を移動したあと、画面外へ逃げていく。遠くにいるためブレスで直接狙うのが難しいので、マルチロックオンでまとめて攻撃するといい。マルチロックオンで倒しきれなかったときは、再度マルチロックオンしようとすると間に合わないことが多いので、ブレスで狙うこと。





**岩ワイバーンはブレスで攻撃し、岩は回避を使って避ける**

赤く通常のものより一回り大きな岩ワイバーンは、抱えた巨大な岩を投げつけて攻撃してくる。マルチロックオンでの攻撃では一撃で倒せないので、ブレスを連射して倒そう。敵が大型であまり動かないので、通常のワイバーンよりは狙いやすい。投げつけてくる岩は、引きつけてから回避を使って大きく横に動くことで避けられる。





## BATTLE 浮遊要塞・アルマロスを撃沈せよ！

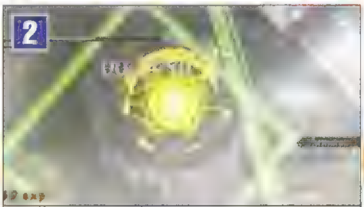
アルマロスとの戦いは、大量の砲台からの砲弾をかいくぐりながら4つの瞳（小型コア）を撃破する前半戦と、要塞内部の大型コアと戦う後半戦の2パートに分かれている。前半戦は緑色の魔法陣に沿って強制的に移動させられ、小型コアをそれぞれおよそ35秒以内に撃破するのが目的だ。破壊できないとゲームオーバーになってしまうので、動きを覚えて素早く撃破しよう。後半戦の大型コアとの戦いは制限時間が2分。敵の攻撃を避けるのは難しくないが、一撃のダメージが大きいので注意。

**アルマロスとの戦いの流れ**

①→②→③は瞳（小型コア）の動く順番を示している。




アルマロスとの戦闘が始まると、遠方から一斉に砲弾が飛んでくる。砲台自体はほとんど視認できないが、ロックオンは可能なので早めに攻撃しよう。




1つ目の小型コアは中心から動かない。先に周囲の砲台を破壊しておくと、小型コアへの攻撃に集中しやすくなる。ブレスを連射して壊そう。



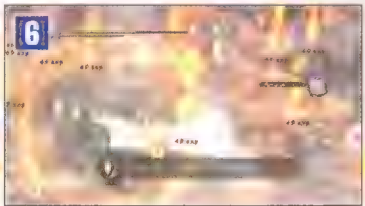

2つ目の小型コアは右下、中央、左上の順に動く。ゆっくりとこちらに飛来する弾をマルチロックオンで撃ち落としつつ、ブレスで小型コアを狙うといい。




3つ目の小型コアは、左上から時計回りに一周した後中心に戻る動きをする。動きはあまり速くないので、じっくりと狙いをつけてブレスの連射でダメージを与えていこう。



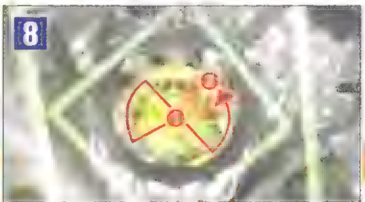

3つ目の小型コアを破壊すると、一度アルマロスから離れて砲台と戦う。回避を行ないつつマルチロックオンを使って、複数の砲台を一気に破壊してしまおう。



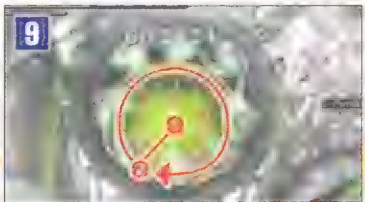

3つ目の小型コアを破壊するまでにダメージを多く受けてしまった場合は、ここでウタウタイモードを発動して、すべての砲台を一気に破壊してしまうのがオススメ。



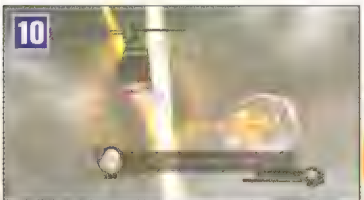

4つ目の小型コアは、ほかの3つより動きが複雑になる。まず右下、左上、真ん中の順に動く。真ん中に来た瞬間が攻撃のチャンスとなるので、攻撃を集中させよう。




小型コアは続いて、左下から左上半回転したあと右下から右上に半回転する。左上から右下へは一瞬で移動するので、左右どちらかに攻撃を集中させるといい。




小型コアは続いて、左下から時計回りに一周して中央に戻る動きをする。動きかたは3つ目の小型コアと同じで開始地点が違うだけだ。落ち着いて狙っていこう。




大型コアは、縦と横に衝撃波を放ってくる。縦の衝撃波は横に回避、横の衝撃波は上下に回避することで避けられる。移動できるスペースが広いほうに回避しよう。




周囲にばらまく緑色の弾は、しばらく浮遊したあと分裂して、そこから追尾する弾が飛んでくる。分裂するまえにマルチロックオンで撃ち落としてしまおう。




マルチロックオンだけでは大型コアを撃破するのに時間が足りなくなる。敵の攻撃を避けたあとは、ブレスを大型コアに向かって連射してダメージを与えていくこと。

# 三章
# 森の国

山の国でのフォウとの決戦を制したゼロは、
フォウの飛空艇と彼女の使徒「デカート」を奪い、
次なる目的地「森の国」に飛ぶ。
その名のとおり深い木々に覆われ、
蔦が絡み合う深い森が広がる森の国は、
妹スリイが統治する狂気に満ちた場所だった。



## 一節「森の国へ」→P.064

飛空艇を手に入れ、ご機嫌のゼロ。それもつかの間、森の国の兵士からの砲撃を受け墜落してしまう。飛空艇を失い、ミハイルともはぐれ、蔦が絡みうっそうと茂る森を徒歩で進むゼロの機嫌は次第に悪くなっていく。そんな中、森の奥で妖精からミハイルの居場所についての情報を得るが、口の悪い妖精はゼロの逆鱗に触れてしまい――。

## 二節「妖精の森へ」→P.066

妖精から得た情報を頼りに、妖精の森へと足を踏み入れた一行は、森に棲むトロルを殲滅しながら森の奥へと歩みを進める。道中で遭遇した妖精もやはり口が悪く、ゼロだけでなくディトまでも機嫌を悪くしていく中、無事ミハイルとの再会を果たす。改めてスリイの捜索を始めたゼロたちは、妖精王からスリイの居場所を聞き出そうとする。



「あのデカイ木……
あからさまに怪しいだろ。」



「不細工、不細工、
妖精以外はみんな不細工～。」

## 三節「再び、森の中」→P.068

妖精王から有益な情報を得ることができず、再び森の中をさまようことになったゼロたち一行。モンスターや敵兵と戦いながら進むその先で、突如として目の前にスリイの使徒「オクタ」が姿を現す。ゼロはすぐさま刃を向けるが、オクタは武器を捨て攻撃する意思がないことを示すと仲間にしてほしいと願い出るのだった。オクタがスリイを裏切った理由とは一体……？



「我が名はオクタ。森に棲みし
ウタヒメ、スリイ様の使徒。」

## 四節「裏切り者オクタ」→P.071

スリイを裏切ったオクタに対し、警戒心をあらわにするディト。しかし、ゼロはオクタの裏切りを気にしない様子。オクタはそんなゼロにスリイがいる森の神殿への道を教える。迷子になったミハイルはそのままに、森の中を進むゼロたち。その行く手には、どこからともなく響いてくるスリイの不思議な謎かけと、彼女が仕掛けた罠が待ち受けていた。

## 五節「迷いの森へ」→P.072

スリイの罠を打ち破り、先を急ぐゼロたち。スリイがいる森の神殿にたどり着くには、すべての命を奪うという「迷いの森」を抜けなくてはならない。オクタの案内の元、迷いの森へ足を踏み入れる一行。森全体が濃い魔法の霧に覆われており、進む方向も定まらない森を無事に突破し、出口へとたどり着くことはできるだろうか――。

## 六節「助けて」→P.074

スリイの潜む森の神殿にたどり着いたゼロは、はぐれていたミハイルと再会。蔦に絡まって身動きが取れないミハイルを救出するため、ゼロは神殿の守りを突破していく。再会を果たした一行の前にスリイが姿を現す。オクタの裏切りを知ってなお平静を保つ彼女は、ウタの力でオクタを操り、人間を改造した兵士人形を召喚する――。

四章「砂の国」へ →P.076





## ▷三章一節

# 森の国へ

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1000exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 250exp |

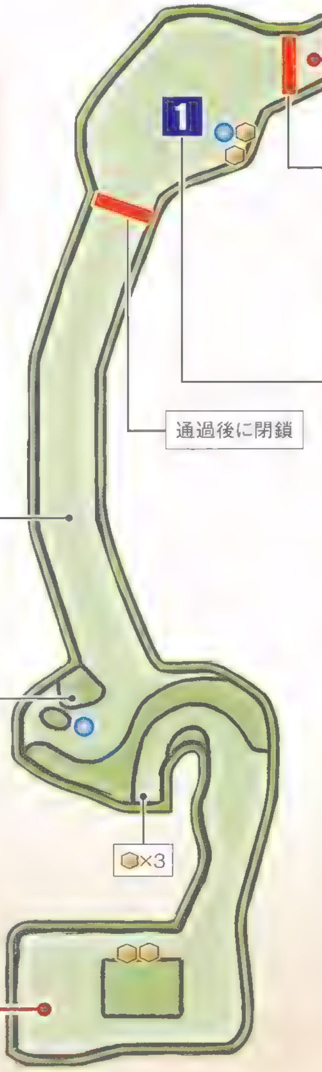
### エネミー



| 剣兵（森） | 弓兵（森） | 槍兵（森） | 盾兵（森） | アンデッド（森） | アンデッド・ギガース |
|---|---|---|---|---|---|
| （→P.136） | （→P.142） | （→P.141） | （→P.138） | （→P.133） | （→P.144） |

### フローチャート

1. アンデッド（森）を4体倒す
2. アンデッド・ギガースを倒す






アンデッドは正面からの攻撃をガードする。攻撃をガードさせたら、ロックオンした状態でステップを出し、背後に回り込んで攻撃していこう。倒しても復活するので、消滅するまで攻撃すること。

通路をふさいでいる蔦は、攻撃すると破壊できる。通路内には敵兵も出現するので、R3で拡大マップに切り替え、敵の位置を把握しておこう。

**5100G**

この宝箱は、高台にある小さな部屋の中にある。広場にある低い段差から木の枝の上を進んで行くと切り株が見えるので、ジャンプして渡り、そこから宝箱のある小さな部屋にジャンプして渡ろう。

**木箱の中身の候補**

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石




高台の上に弓兵がいて、矢を放ってくる。アンデッドも出現するが高台には上れないので、先に高台にいる弓兵を倒しておくといい。

槍兵と盾兵が待ち構えている。盾兵はその場から動かないので、先に槍兵を倒そう。盾兵の背後には弓兵がいるので、槍の突進で盾兵を突破したら、そのまま弓兵を倒し、最後に盾兵を倒そう。

## BATTLE アンデッド・ギガースが放つ衝撃波を回避しよう

アンデッド・ギガースの基本的な行動はギガースと同じだが、左右の足で地面を踏みつけて周囲に衝撃波を発生させる攻撃が新たに追加されている。衝撃波はアンデッド・ギガースを中心に円状に広がり、当たるとダウンしてしまう。ガードするかジャンプすることで回避しよう。なお、アンデッド・ギガースが地面を踏みつけようと足を振り上げたときに攻撃すると、アンデッド・ギガースが転倒することがあり、攻撃のチャンスとなる。衝撃波を防ぐこともできるので、積極的に攻撃していこう。



▲攻撃している最中に足を振り上げたら、⊗ボタンを押して打ち上げ攻撃を出そう。そのまま空中で攻撃すれば衝撃波を出されても避けつつ攻撃できる。



## ▷三章二節

# 妖精の森へ

- ノーダメージボーナス | 1080exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 270exp

## エネミー



| 剣兵（森） | 弓兵（森） | 槍兵（森） | 砲兵（森） | アンデッド（森） | スピリット | トロル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| (→P.136) | (→P.142) | (→P.141) | (→P.140) | (→P.133) | (→P.137) | (→P.139) |

## フローチャート

1. トロルを5体倒す
2. ミハイルを助ける
3. スピリットを10体倒す
4. 先へ進む




ここは、蔦の壁が幾重にも重なっている。普通に攻撃すると突破に時間がかかるので、槍の突進で壊していこう。なお、途中でアンデッドが出現する。

曲がり角付近で剣兵が向かってくる。先に進むと槍兵と弓兵も出現するので、剣兵が向かってくるのをその場で待ち、倒してから先へ進もう。

### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石



スピリットに憑依されたアンデッド(森)に対しては、背後から攻撃することでダメージを与えながらスピリットの憑依も解くことができる。




## BATTLE 攻撃力が高いトロルは一体ずつ相手をしていこう

トロルは動きは鈍重だが、攻撃力が高く、普通に攻撃してもひるまない。1では計5体のトロルを倒す必要があるが、近づかなければこちらに向かってこないため、1体ずつ誘い出して倒していこう。

トロルは離れたところからボディプレス、跳び上がってからのヒップドロップ、手に持った武器を振り回したあと叩きつける攻撃をしてくる。接近するとヒップドロップと武器による攻撃のみ行なうようになるので、攻撃をジャストガードしてカウンター攻撃をするか、ガード後に反撃していくといい。



▲ヒップドロップをジャストガードすると、トロルがわずかの間ダウンするので攻撃できるチャンスとなる。一気にダメージを与えよう。

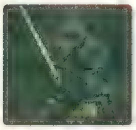



## 三章三節

# 再び、森の中

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1160exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 290exp |

### エネミー


剣兵（森）
（→P.136）


弓兵（森）
（→P.142）


オオカミ（大型）
（→P.134）


オオカミ（小型）
（→P.134）


アンデッド（森）
（→P.133）


トロル
（→P.139）

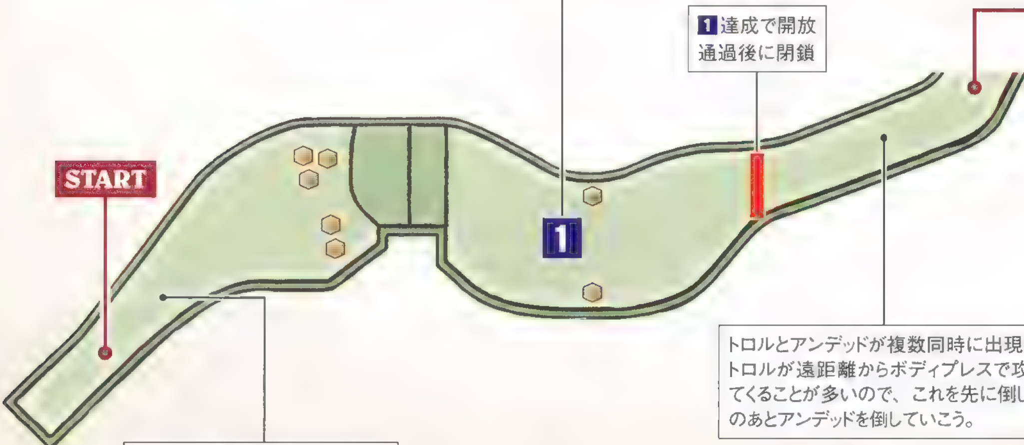

ケルベロス
（→P.149）


アンデッド・ギガース
（→P.144）

### フローチャート

1. オオカミ（大型）を3体倒す
2. ケルベロスを2体倒す
3. トロル3体、剣兵（森）6体を倒す
4. アンデッド・ギガースを2体倒す P.070


オオカミ（大型）とオオカミ（小型）が出現する。オオカミ（小型）は倒してもオオカミ（大型）が呼ぶので、オオカミ（大型）に攻撃を集中させよう。




トロルとアンデッドが複数同時に出現する。トロルが遠距離からボディプレスで攻撃してくることが多いので、これを先に倒し、そのあとアンデッドを倒していこう。

スタート直後に2体のトロルが襲ってくる。先に進むとアンデッドや弓兵が多数出現するので、スタート地点付近でトロル2体を倒してから先へ進もう。大きな木の辺りまで行くとアンデッドに気づかれてしまうので、先へ進みすぎないように注意すること。

**木箱の中身の候補**

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

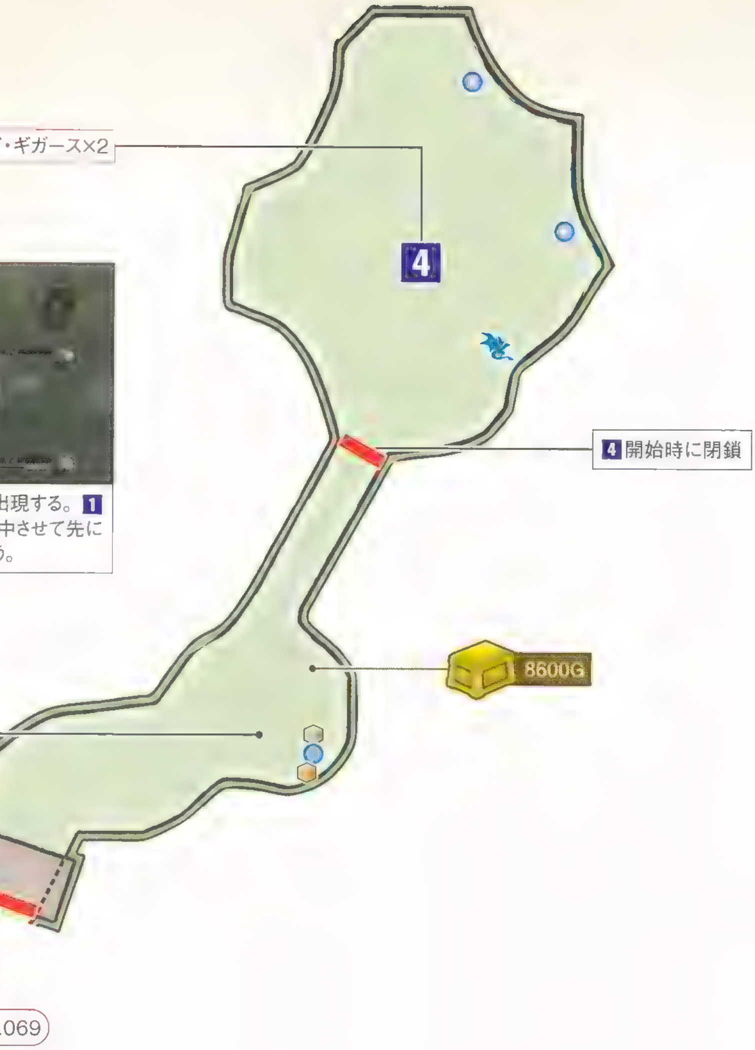



## BATTLE 2体のケルベロスとはヒット&アウェイで戦う

2ではケルベロスが2体同時に出現する。2体が一カ所に集まると、攻撃の予備動作などの行動パターンを判別しにくくなる。戦いが行なわれる場所はかなり広いため、つねに動き回って2体のケルベロスを引き離し、炎のブレスや噛みつき攻撃を回避しつつダメージを与えていこう。ブラッドゲージが溜まっていれば、ウタウタイモードを発動してもいい。その際は、発動するまえにミハイル召喚サークルを使って援護を要請し、ウタウタイモードと併用して片方のケルベロスを一気に倒そう。


▲攻撃できるチャンスのときのみウタウタイモードを発動し、こまめに解除することでブラッドゲージの減少を抑えながら戦うという手もある。

## 三章三節　再び、森の中の続き






オオカミ(大型)とオオカミ(小型)が出現する。1と同じくオオカミ(大型)に攻撃を集中させて先に倒し、オオカミ(小型)を撤退させよう。

## BATTLE 広いエリアを利用してアンデッド・ギガースを1体ずつ倒す

4では、大砲台の砲撃を避けながら2体のアンデッド・ギガースを相手にすることになる。先の2体のケルベロスの戦いと同様に、2体のアンデッド・ギガースが一カ所に集まってしまうと非常に戦いにくい。幸い戦う場所は広いので、アンデッド・ギガースと距離をとるのは難しくない。突進攻撃してきたアンデッド・ギガースに対して反撃していこう。この際、ウタウタイモードを発動できると効率よくダメージを与えられる。戦闘開始時に召喚サークルでミハイルを呼んでダメージを与えておき、一気に倒そう。



▲砲撃の着弾地点は赤いサークルで表示され、サークルが最小になると砲弾が降ってくる。なお、砲弾をアンデッド・ギガースに当てるとダウンさせられる。

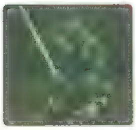
# ▷ 三章四節

# 裏切り者オクタ



| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1280exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 320exp |

## エネミー


剣兵（森）
（→P.136）


弓兵（森）
（→P.142）


盾兵（森）
（→P.138）


槍兵（森）
（→P.141）


ガーゴイルキューブ
（→P.134）

## フローチャート

1. 弓兵を2体倒す
2. ガーゴイルキューブを倒す
3. ガーゴイルキューブを4体倒す
4. ガーゴイルキューブを8体倒す




ガーゴイルキューブは、弾を放って攻撃してくるときに弱点が露出する。キューブが開いたのを確認したら弾をガードし、そこに戦輪のSP攻撃である投輪撃を当てると一撃で倒せる。

木の上に宝箱があり、ここへ行くにはガーゴイルキューブの上を飛び移っていく必要がある。ガーゴイルキューブを倒してしまうと足場として使えなくなるので、宝箱を開けてから戦おう。

### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石





## ▷三章五節

# 迷いの森へ

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1400exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 350exp |

### エネミー



弓兵（森）
（→P.142）



アンデッド（森）
（→P.133）



ケンタウロス
（→P.149）

### フローチャート

1. アンデッド（森）を倒す
2. アンデッド（森）を倒す
3. アンデッド（森）を2体倒す
4. アンデッド（森）を倒す
5. アンデッド（森）を2体倒す
6. ケンタウロスを倒す




石像

### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

## CAUTION 迷いの森の突破方法を知ろう

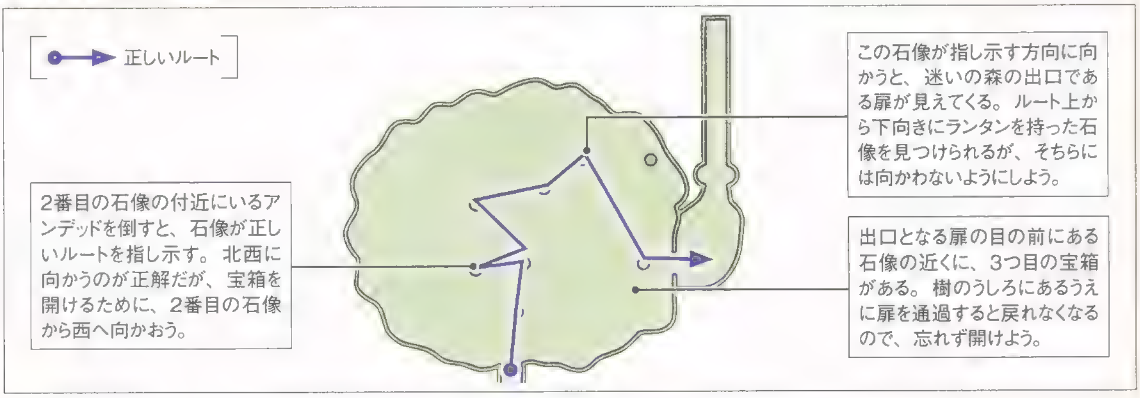
迷いの森は魔法の霧に覆われており、正確なルートを通らないと出口にたどり着けず、強制的に入口まで戻されてしまう。正しいルートはランタンを持った石像がランタンを向けている方向となっており、下図のように移動すれば効率良く突破できる。

ランタンを持った石像に近付くとアンデッドが出現し、倒すと石像のランタンに明かりが灯って正しい方向へ向くので、その方向へ進もう。なお、正しいルートから外れると霧が濃くなっていく。霧が濃くなったら一旦引き返してルートを正そう。



▲下向きにランタンを持った石像は正しいルートを示すものではない。この石像にたどり着いてしまったら、一度前の石像のところまで戻ること。

**宝箱を見つけつつ進むためのルート**




## BATTLE ケンタウロスの攻撃は背後に回り込んでやり過ごす

6で戦うケンタウロスは、突進攻撃や手を切り離して前方の広い範囲をなぎ払う攻撃、地面を3回叩きつける攻撃を繰り出してくる。突進攻撃は左右に大きく動くことで回避し、なぎ払い攻撃はジャンプするかガードして回避していこう。地面を叩きつける攻撃は、攻撃後のスキが大きく反撃の糸口となる。

攻撃前の予備動作としてケンタウロスが上体を反らすので、確認したらステップで背後に回り込みダメージを与えていこう。攻撃を重ねるとケンタウロスはひざまずいて、胸部にチャンスマーカーが表示される。ブラッドゲージが溜まっていれば、ウタウタイモードを発動して、一気にトドメを刺そう。



▲弱点である胸部に攻撃を当てるとケンタウロスがよろける。なぎ払い攻撃をジャンプで回避したら、そのまま空中攻撃で弱点を狙おう。



▲ダウンさせると弱点の胸部にチャンスマーカーが表示される。効果的なダメージを与えるチャンスなので、正面に回り込んでたたみかけよう。



## ▷ 三章六節

# 助けて

- ノーダメージボーナス | 1520exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 380exp

## エネミー

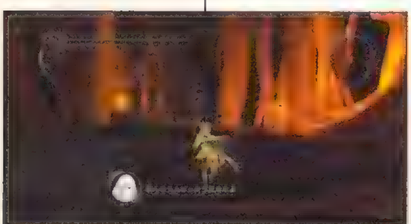


| 剣兵（森） | 弓兵（森） | 槍兵（森） | 盾兵（森） | 改造兵士 | アルミサエル（小） | アルミサエル（大） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| （→P.136） | （→P.142） | （→P.141） | （→P.138） | （→P.135） | （→P.143） | （→P.144） |

## フローチャート

1. らせん階段から上階へ向かう
2. ミハイルを助ける
3. 改造兵士を99体倒す
4. アルミサエル（小）を50体倒す
5. アルミサエル（大）を倒す



スタートしたら、らせん状の階段を上って上階へ向かう。多数の敵が待ち構えているので、囲まれないようにおびき寄せて倒していこう。

→ 進行方向

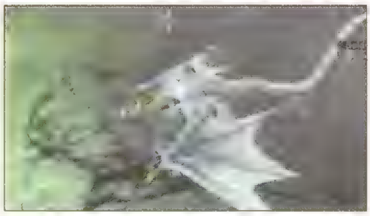
**木箱の中身の候補**

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石




## CAUTION ミハイルに乗って改造兵士たちを一掃しよう

大量の改造兵士は動きが単調で防御力も低く、ミハイルの攻撃で簡単に倒せる。だが、数が多いため囲まれて連続で攻撃を受けると大ダメージを受けてしまう。このあとのアルミサエル戦に備えてHPを温存するためにも、ステップで距離をとりながらブレスや尻尾攻撃で数を減らしていこう。



◀改造兵士の攻撃が届かない上空から急降下攻撃で一網打尽にする戦法も有効だ。

## BATTLE 大量発生するアルミサエル（小）を振り払え！

4で戦うアルミサエル（小）は、ミハイルにしがみついてきて、一定時間後に自爆する。しがみつかれたらステップや空中での突進、急降下などで振り払おう。なお、振り払うとそのまま倒すことができる。

アルミサエル（小）を50体倒すと、アルミサエル（大）との戦闘が始まる。アルミサエル（大）は腹部からこちらに向かってレーザーを照射し、そのあとダウンする。レーザーをステップで回避したら突進攻撃で攻撃しよう。突進攻撃が当たると、アルミサエル（大）の頭が取れてチャンスマーカーが表示される。頭は一定時間すると本体に戻るので、その前にブレスや突進攻撃でできるだけダメージを与えよう。



▲レーザーは照射時間が長く、その間ミハイルを狙い続けてくる。ステップを連続で出し、レーザーが消えるまで逃げ続けよう。



▲頭が取れるとアルミサエル（小）が多数出現。地上に降りると一斉に飛びかかられるので、上空からブレスで頭を攻撃しよう。

# 四章
# 砂の国

スリイを倒したものの、直後に現れたトウの使徒
セントの手によりミハイルを連れ去られてしまった。
一行はミハイルを奪還するべく、
トウとセントが潜む「砂の国」へと急ぐ。
そこは、灼熱の太陽があらゆる生命を削り取る
広大な砂漠地帯が広がっていた。



## 一節「奪われたミハイル」→P.078

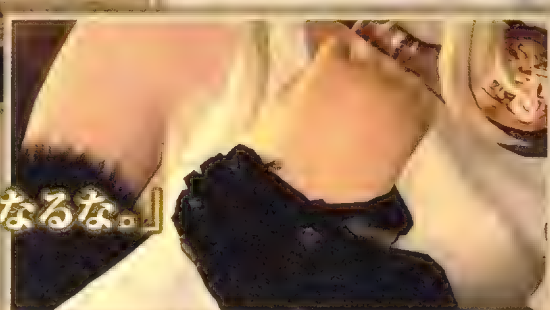
スリイの壮絶な最期と、ミハイルがトウの使徒セントに誘拐されたことに動揺を隠せないゼロたち。だが、まずはミハイルを救出しなければ話は始まらない。わずかな情報を頼りに砂の国の遺跡を進む一行は、遺跡の奥で捕らわれているミハイルを発見する。しかしその前には、魔法の力で動く巨大なゴーレムが立ちはだかっていた。

## 二節「地下遺跡へ」→P.080

ミハイルがゼロに災いをもたらす――。セントにそう忠告されたゼロ。その真意を確かめるべく、トウとセントが潜むという砂の神殿の手がかりを探しに地下遺跡にある兵士の駐屯所へと向かう。地下遺跡での兵士やモンスターとの激しい戦いの中、一瞬の隙を突かれてゼロは重傷を負ってしまうが……。



「いつか、その竜が
貴様に災いをもたらすぞ。」



「人から、どんどん、遠くなるな。」

## 三節「灼熱の地獄」→P.084

地下遺跡で入手した情報をもとに、砂の神殿に向かうゼロたち。その眼前には人を拒む灼熱地獄が広がっていた。魔法で生み出された太陽の輝きは、ウタウタイの生命すらも脅かす。先へと進むために魔法の太陽を生み出している魔道士を倒し、砂の神殿の入口へと向かうゼロたち。そこに強力なモンスターが襲いかかる。

## 四節「砂の神殿」→P.086

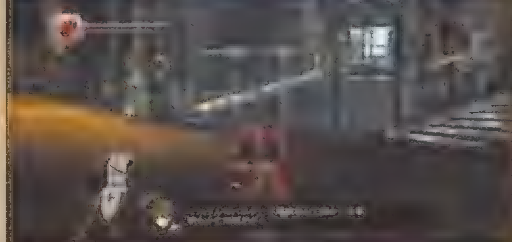
神殿内の暗さにおびえるミハイルとともに最深部に向かうゼロたち。最深部でトウとセントを発見するが、トウはウタの力に耐えきれずに自我が崩壊してしまっていた。そんな彼女を見たゼロは、セントにトウを殺して楽にしてやるべきだと提案する。しかし、セントはその言葉を無視すると、ウタの力を無理矢理引き出し――。




五章「教会都市」へ →P.088

### TOPICS ストーリーミッション中の会話にも注目

ミッションでは戦闘をしている間も、ゼロとミハイル、使徒たちの間で会話が交わされている。それに耳を傾けてみると、ストーリーに関わる内容はもちろん、会話の端々から、ゼロや使徒たちの性格、それぞれの関係性を垣間見ることができるのだ。また、敵兵同士の会話からはゼロをはじめとしたウタヒメたちに対する考えかたや、戦いを挑んでくる心情を読み取ることもできる。メインストーリーとともに、本作の世界観を楽しむ要素の1つとして注目しよう。



▲ゼロと使徒の会話は音声と同時に画面にも文章で表示される。互いの関係性や考え方がわかるので、プレイしながら楽しもう。




## ▷四章一節

# 奪われたミハイル

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1640exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 410exp |

## エネミー


剣兵（砂）
（→P.135）


弓兵（砂）
（→P.142）


槍兵（砂）
（→P.141）


小盾兵（砂）
（→P.137）


盾兵（砂）
（→P.138）


砲兵（砂）
（→P.140）


騎馬兵
（→P.135）


砂オオカミ（大型）
（→P.137）


砂オオカミ（小型）
（→P.137）


ゴーレム
（→P.150）

## フローチャート

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 敵兵を20体倒す | |
| 2 | 砲兵を6体、弓兵を3体倒す | |
| 3 | 砂オオカミ（大型）を3体倒す | |
| 4 | ゴーレムを倒す | P.080 |


高台から弓兵に狙い撃ちされる。同時に剣兵が近づいてくるので、戦輪のSP攻撃で素早くロックオンして弓兵を倒し、剣兵との戦いに備えよう。




ここに出現する砂オオカミ（大型）は、オオカミ（大型）と違って砂の弾を吐いて攻撃する。

### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石




盾兵と槍兵が待ち構えており、さらにバリケードの奥から弓兵が矢を放ってくる。弓兵を先に倒したいが、槍兵の突進を受けないように注意を払っておこう。来た道を戻り、槍兵を弓兵の射程外におびき寄せて倒してもいい。

通路の上にある高台に敵が待機していて、近づくと飛び降りてくる。弓兵だけはその場から攻撃してくるので、戦輪のマルチロックオンで攻撃しよう。なお、同時に砂オオカミ（大型）も出現するので、弓兵は早めに倒すこと。



この建物にジャンプで乗り、周囲を見渡すとバリケードがある高台が見える。ジャンプからのステップでその高台に飛び移ると宝箱を見つけられる。

## BATTLE 砲兵、弓兵、砂オオカミ（大型）の波状攻撃を切り抜けよう

2では砲兵と弓兵を相手にする。矢を受けると、ひるんだところに砲撃による追撃を受ける危険があるので、つねに移動しよう。戦輪のSP攻撃をマルチロックオンして攻撃するよりも、ジグザグに動いて矢を避けながら弓兵に近づいて倒すのがオススメだ。

砲兵と弓兵を全滅させると、砂オオカミ（大型）が砂オオカミ（小型）を引き連れて出現。砂オオカミ（大型）は、砂に潜って地中から体当たりしてくる。潜っている間は手出しができないため、砂煙で敵の位置を確認し、離れた場所で姿を現すのを待とう。



▲砂オオカミ（大型）が砂の中に潜ると、ロックオンが外れてしまう。位置を見失わないように、地面から出る砂煙に注目しよう。

## 四章一節　奪われたミハイルの続き






道幅が狭く上り坂に槍兵、盾兵、弓兵が待ち構えている。さらにその背後には騎馬兵が控えていて、戦いが始まると盾兵が退路をふさいでしまう。騎馬兵の突進はかなり速いため、早めの回避を心がけよう。雑兵を一掃できていれば、突進をジャストガードで防いでもいい。

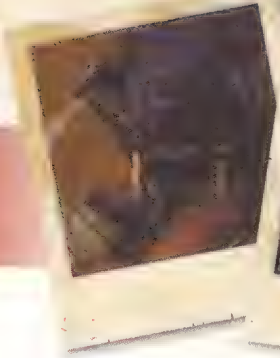
## BATTLE 高い攻撃力を誇るゴーレムを撃破せよ

4で戦うゴーレムは、左右の腕を上空に飛ばして頭上から降らせる攻撃や、ヒップドロップで周囲に衝撃波を発生させる攻撃など、やっかいな攻撃をしてくる。腕を降らせる攻撃は、砲兵の砲撃と同じく攻撃地点が赤いサークルで表示されるが、表示されてから攻撃がくるまでの時間が短い。ゴーレムが腕を飛ばしたら、攻撃の手を休めて回避に専念しよう。

接近すると手を大きく振りかぶって地面を2回叩く攻撃をしてくる。後ろに回り込むようにステップで回避し、2回目の攻撃のあとに反撃するといい。



▲ヒップドロップによる攻撃は、跳び上がった瞬間にこちらもジャンプしてから空中攻撃を出し、空中にいる時間を長くすると避けやすい。





▷四章二節

# 地下遺跡へ

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1760exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 440exp |

## エネミー


剣兵（砂）
（→P.135）


弓兵（砂）
（→P.142）


盾兵（砂）
（→P.138）

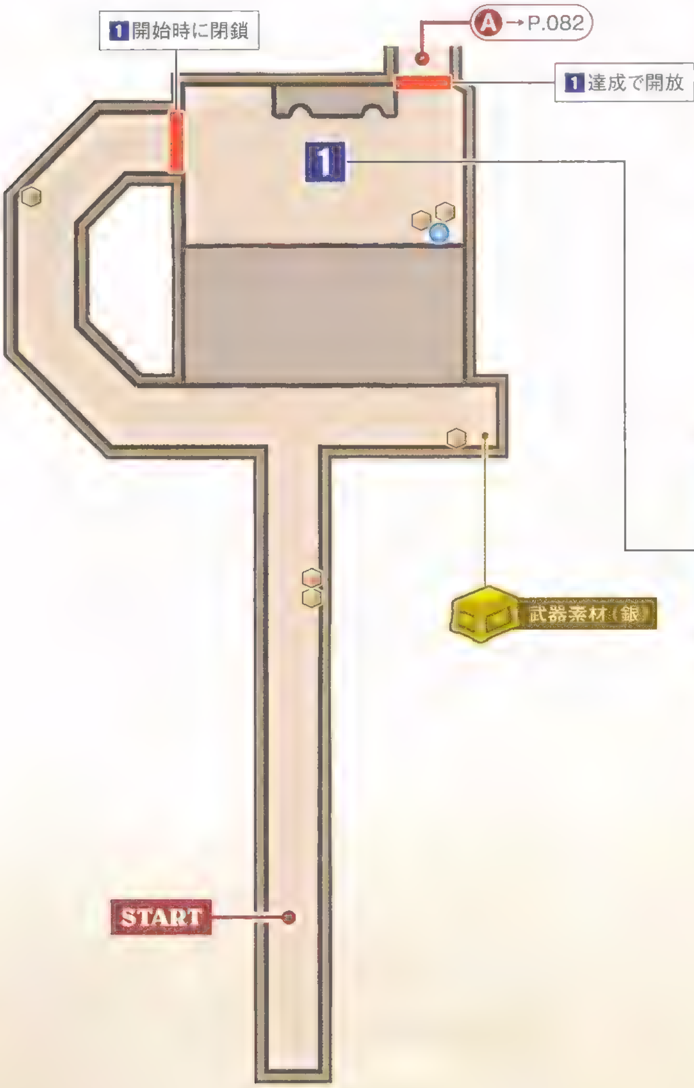

槍兵（砂）
（→P.141）


アンデッド（砂）
（→P.133）


魔道士
（→P.140）

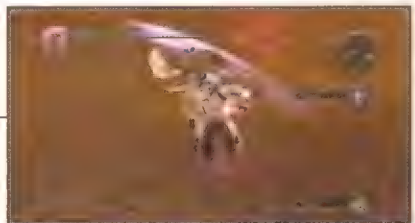

サンド・オーガ
（→P.136）


ゴーレム
（→P.150）




## フローチャート

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 魔道士を8体倒す | |
| 2 | アンデッドを2体倒す | P.082 |
| 3 | ゴーレムを2体倒す | P.082 |
| 4 | サンド・オーガを6体倒す | P.083 |

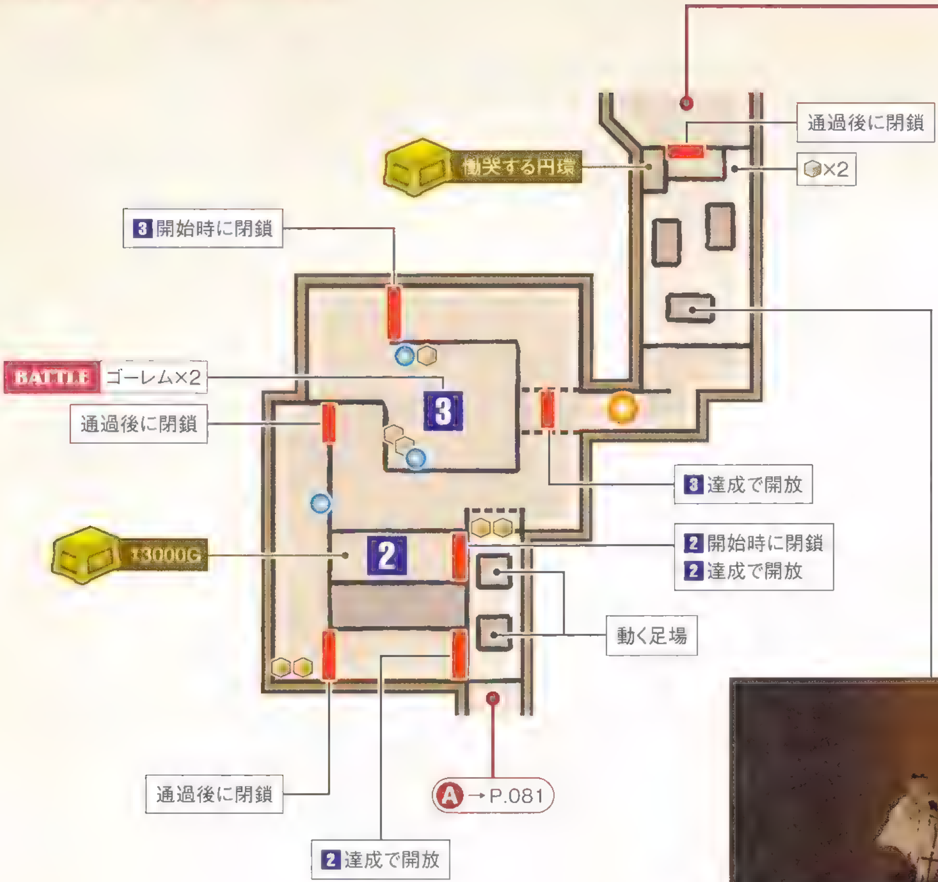


魔道士はワープで瞬間移動し、ファイヤーボールで攻撃してくる。ファイヤーボールは直線的に飛んでくるので、魔道士に対して回り込むように近付こう。魔道士は攻撃を当てるとダウンするので、追撃して一気にトドメを刺すこと。

### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

## 四章二節　地下遺跡への続き






複数の動く床を乗り継いで、先にある高台を目指す。左手側の奥の部屋には宝箱があるので、ジャンプ+ステップで飛び移ろう。

## BATTLE ロケットパンチに注意しつつ2体のゴーレムを倒す

3では、2体のゴーレムと同時に戦う。片方のゴーレムに集中していると、もう一方のゴーレムの攻撃を受ける危険性があるので、2体の動きを確認できるように視点を操作して戦おう。また、攻撃を回避していると、2体に囲まれるという状況になりやすい。そうなったらロックオンを外してステップで一度距離をとること。武器は攻撃後のスキが少ない格闘装具や剣がオススメだ。



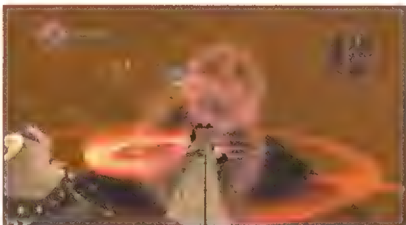
▲戦っていると2体が集まってくることが多いので、攻撃範囲が広い戦輪で2体まとめて攻撃するのもあり。回避がおろそかにならないように動こう。



▲敵の攻撃が激しいため、回避を重視する必要がある。足を止めないように、攻撃する際は格闘装具や剣で、ヒット&アウェイで戦おう。




正面から槍兵が突進してくるがステップで回避しづらいので、ジャンプで跳び越えて回避しよう。突進を避けたらそのまま先へ進み、槍兵を広いスペースまでおびき寄せてから戦うと安全だ。

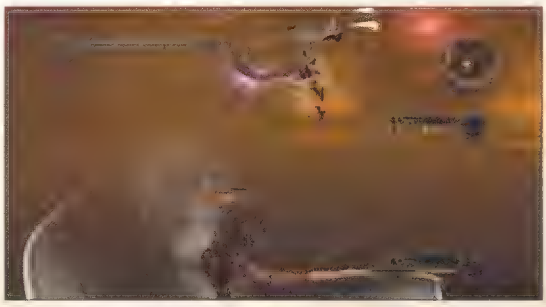


ここから先は通路を外れると落下してダメージを受け、少し手前に戻されてしまう。敵の攻撃でも押し出されるのでガードしながら進もう。ただし、横から攻撃されるとガードした反動で落下したり砲撃でガードを崩されてしまうので注意すること。

## BATTLE サンド・オーガたちの動きに惑わされないように

4では、オーガの強化版と言えるサンド・オーガがまずは3体同時に襲いかかってくる。オーガよりも移動速度と攻撃速度が速く、剣による攻撃のリーチが長いので、距離をとって慎重に戦うようにしたい。1体に集中攻撃を加えようとすると、ほかのサンド・オーガからの攻撃を受けてしまいやすくなるので、動き続けて少しずつダメージを与えよう。

3体のサンド・オーガを倒すと、増援で3体のサンド・オーガと複数の剣兵が出現する。ウタウタイモードはこの増援に対処するために温存しておくこと。



▲剣の横振りは攻撃範囲が広く、横方向へのステップでは避けきれない。ジャンプするか、サンド・オーガから離れるようにステップして避けよう。




## ▷ 四章三節

# 灼熱の地獄

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 1880exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 470exp |

## エネミー


砂オオカミ（大型）
（→P.137）

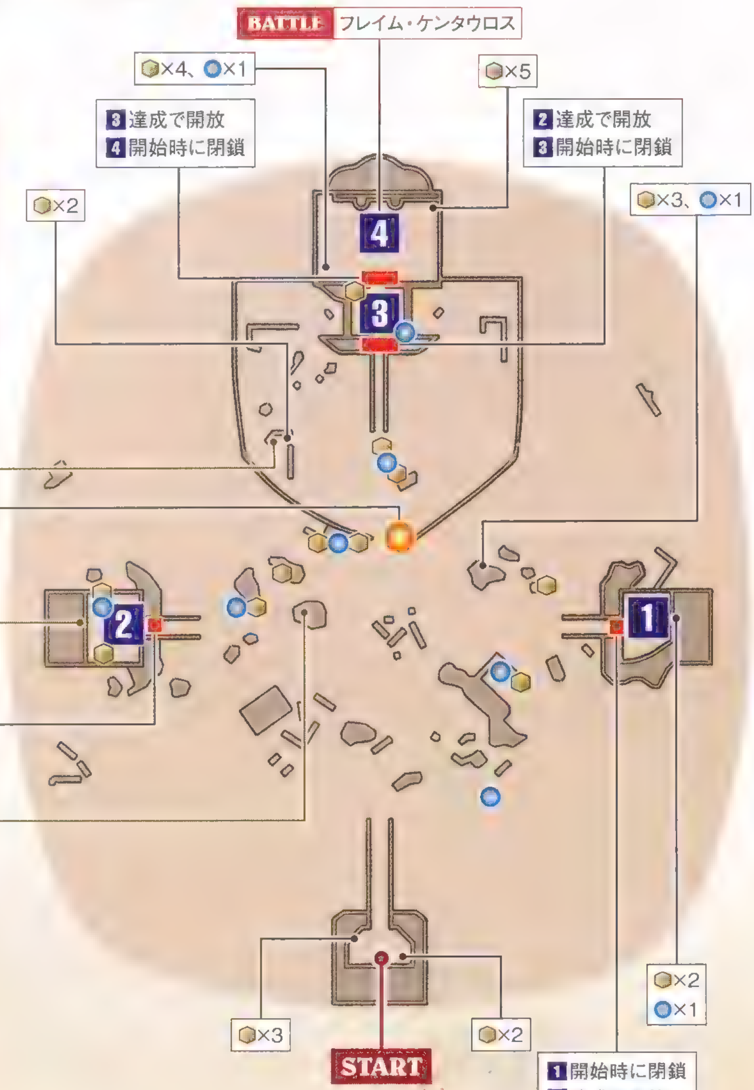

砂オオカミ（小型）
（→P.137）


魔道士
（→P.140）


フレイム・ケンタウロス
（→P.153）

## フローチャート

1. 魔道士を3体倒す
2. 魔道士を6体倒す
3. 魔道士を8体倒す
4. フレイム・ケンタウロスを倒す




### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

## CAUTION 日陰を探して慎重に移動しよう

ここでは魔法で強化された太陽光により、建物になっているところ以外で日なたに出ると、ゼロのHPが徐々に減っていってしまう。太陽ダメージで減ったHPはHPゲージに赤く表示され、日陰に入るとその分は徐々に回復する。日陰を渡って、こまめに太陽ダメージを回復しながら進もう。



▲魔法の太陽によるダメージを受けてHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまう。無理せずに太陽のダメージを日陰で回復しながら進もう。



▲日陰に入ったら周囲を見渡して、なるべく近くにある日陰をつぎの目的地に決めて移動しよう。多少遠回りになってもそのほうが確実だ。

## CAUTION 砂オオカミや魔道士を倒して砂の神殿へ向かう

道中では砂オオカミの集団が何度も襲いかかってくる。日が照っている場所で戦うと危険なため、日陰までおびき出して戦おう。この際、魔法の太陽でダメージを受けた状態で砂オオカミたちの攻撃を受けてしまうと、日陰で回復できるゲージの赤い部分が消失してしまう。日陰に入った直後は、回避と回復に専念してHPを温存しておきたい。

**1** **2** **3** では魔道士と戦う。**3** の魔道士は数は多いものの、太陽を作り出している魔道士は動かないので、攻撃してくる魔道士から優先的に倒していこう。



▲慎重に進むなら、砂オオカミたちに気づかれない位置から戦輪のSP攻撃で遠距離からロックオンして、離れたところからダメージを与えるのも手だ。

## BATTLE フレイム・ケンタウロスに密着するとダメージを受ける

**4** で対決するフレイム・ケンタウロスは、三章五節で戦ったケンタウロスの強化版。行動パターンは同じだが身体に炎をまとっているため、近づくと少しずつダメージを受けてしまう。離れていれば赤いゲージの分だけ回復できるので、攻撃したら間合いをとり、回復することをくり返しながら戦おう。なお、フレイム・ケンタウロスの攻撃範囲はケンタウロスよりも若干広い。炎のダメージを受けないギリギリの距離まで近づいて、背後に回り込むように動いて回避し、攻撃後のスキに接近しよう。



▲ロックオンした状態で戦うと、ダメージを受けない距離を保って戦うのは難しい。攻撃中にダメージが蓄積してきたら、無理をせず離れよう。




▷ 四章四節

# 砂の神殿 地上決戦

- ノーダメージボーナス | 2000exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 500exp

## エネミー


剣兵（砂）
（→P.135）


弓兵（砂）
（→P.142）

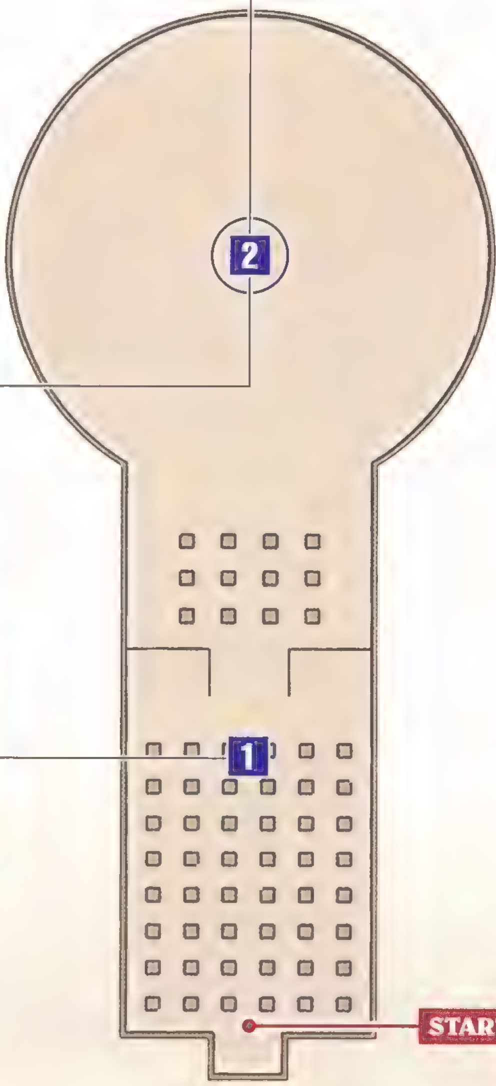

槍兵（砂）
（→P.141）


盾兵（砂）
（→P.138）


エグリゴリ
（→P.145）

## フローチャート

1 敵兵を50体倒す
↓
2 エグリゴリを2体倒す





ミハイルに乗って50体の敵と戦う。この節はアイテムでしか回復できないので、エグリゴリ戦に備えてダメージは最小限に抑えたい。

## BATTLE 鎧を引きはがしてエグリゴリにダメージを与えよう

エグリゴリとは、1のあとに開かれる穴を落ちた先にある円形状のステージで戦うことになる。2体同時に相手をすることになるうえ、鎧によりミハイルのブレスが通用しないのがやっかいだ。突進攻撃を何度か当てると鎧をはがせるので、以下の流れを参考に鎧を引きはがそう。エグリゴリ自体の動きは遅いが、レーザーやパンチといった各種攻撃はとても速い。高度を保って飛行し、エグリゴリが攻撃の予備動作を見せたら、回避行動を行なおう。そのあとに敵をロックオンして、突進攻撃を仕掛けるのだ。



▲鎧をすべてはがしたエグリゴリは、突進などの攻撃をしてもすり抜けてしまう。ブレスでのみダメージを与えられるので、ひたすら連射しよう。

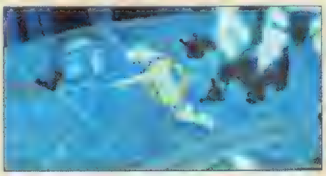
### エグリゴリ戦の流れ

**突進攻撃で鎧を破壊**



最初に突進攻撃で鎧をはがす。2体のエグリゴリが密着していれば、1回の突進攻撃で同時に鎧をはがせる。

**鎧をすべて破壊すると小さくなる**



鎧をすべてはがすと、エグリゴリの身体が小さくなる。鎧が復活するまでの間、チャンスマーカーが表示される。

**ブレスでダメージを与えられる**

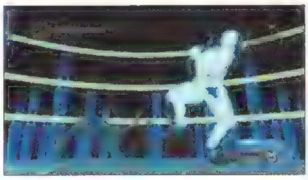


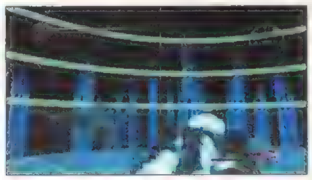
小さくなったエグリゴリは逃げ回るので、追いかけてブレスで攻撃しよう。なお、ブレス以外の攻撃は通用しない。

### エグリゴリの要注意攻撃

**倒れ込み攻撃**

ミハイルが地上にいると、エグリゴリはひんぱんに倒れ込む攻撃をしてくる。走って近寄ってきて勢いよく倒れ込むだけだが、攻撃範囲が非常に広くステップしても避けきれない。エグリゴリが走ってくるのが見えたら、すぐに羽ばたいて上空に退避しよう。攻撃を回避したあとは、ダウンしているエグリゴリに突進攻撃を当てるチャンスだ。





**パンチ攻撃**

右腕を長く伸ばしてパンチをくり出してくる攻撃。リーチが非常に長いうえ、ミハイルに向かって狙いをつけてくる。右腕を大きく引く動作が見えたら回避の準備をしよう。その際、エグリゴリの左手側に避ければ比較的避けやすい。なお、回避が間に合わないと感じたら、急降下攻撃で地面に逃げることでも避けられる。





**レーザー攻撃**

口に光が溜まる動作のあと、レーザーを放つ。レーザーは真下から真上になぎ払うように放たれるが、攻撃自体は直線的なのでパンチ攻撃などに比べれば比較的簡単に避けられる。ただし、レーザーが照射されている時間が長いので、一方のエグリゴリの攻撃を避ける際、残りのエグリゴリの攻撃に当たらないように注意。





# 五章
# 教会都市

トウを殺し、セントを手に入れたゼロは、
最後の妹、ワンがいる教会都市へと向かう。
敵の本拠地である教会都市に対し、
一行は上空からの攻撃作戦を立てる。
だがその上空で待ちかまえていたのは、
ほかならぬワンその人だった。



## 一節「教会都市へ」→P.090

ゼロが妹を殺すことに抵抗を感じはじめるミハイルだが、ゼロの揺るぎない決意を前に心を決め、彼女を背に乗せて教会都市へと侵攻を開始する。オクタの提案を採用し上空から攻めるゼロとミハイルだったが、そこにガブリエルに乗ったワンが突如として姿を現す。熾烈さを極めた戦いが教会都市の上空で繰り広げられる。

## 二節「中央突破」→P.092

上空の敵をミハイルに任せ、ゼロたちは地上からワンを追跡する。迫り来る兵士たちをなぎ倒し、一年前に妹たちと対峙した教会へと向かっていたゼロだったが、教会まであと一歩のところでガブリエルが再度襲来し、教会へとつながる橋が崩落してしまう。ミハイルにガブリエルを追わせたゼロは、回り道を余儀なくされる。



「ワン……そのドラゴン、
魔獣化させたな？」



「こっちに構うなっ！ キミは、
あの黒いのを追えっ！」

## 三節「教会へ」 →P.095

迂回を余儀なくされたゼロたちの前に、ウタウタイであり教会の宗主でもあるワンを守ろうとする大量の兵士たちが立ちふさがる。激化の一途をたどる戦場を駆け抜け、とうとう教会の入口にたどり着くゼロと4人の使徒たち。最後の戦いを前に、ゼロは使徒たちに向かって静かに告げた。「キミ達はここまででいい。」

## 四節「聖堂へ」 →P.097

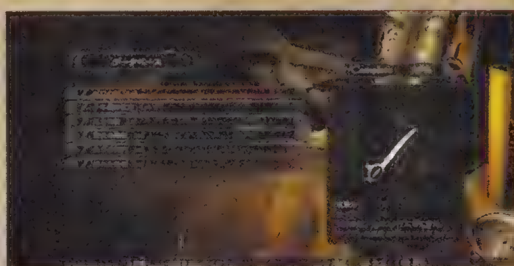
4人の使徒たちと別れたゼロは、単身で教会の中を駆け抜ける。ワンを守ろうとする兵士の必死の抵抗を振り切り、ついに聖堂でワンを発見する。ワンは逃亡する様子もなく、冷静なままゼロに教会都市やウタウタイの謎を語りかける。話を聞き、戦闘態勢をとるゼロ。最後の二人となったウタウタイが迎える結末は——。




その後のストーリーへ →P.099

### TOPICS 武器を強化してウェポンストーリーをチェック

ゼロが入手できる武器には、それぞれウェポンストーリーという物語が存在しており、武器に秘められた過去の因縁や伝説などを閲覧することができる。ウェポンストーリーの内容は、入手した武器を強化していくと、武器Lvに応じて内容が明かされていく仕組みだ。武器を強化することで性能だけでなく物語も楽しめるので、ストーリーミッションやアコールの依頼を繰り返しプレイして武器を収集・強化し、すべての武器のウェポンストーリーの閲覧に挑戦してみよう。



▲タイトルメニューのデータベースから武器を選択すると、現在閲覧可能な武器のウェポンストーリーを閲覧することができる。




# ▷五章一節

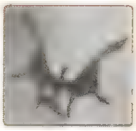
# 教会都市へ 上空戦

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 2120exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 530exp |
| ・パーフェクトボーナス | 2000exp（2セット目はなし） |

## エネミー



スペクター
（→P.138）



ワイバーン
（→P.142）



ガブリエル（2）
（→P.146）

## BATTLE HPが高いスペクターが出現する

ここでの上空戦では、スペクターという敵が1セット目に登場し、2セット目にワンが操るガブリエル（2）が登場する。スペクターはHPが高く攻撃手段も多彩なため、以下の解説で対処法を覚え、2セット目のガブリエル（2）との戦いに備え、極力ダメージを受けないようにしたい。

### 各セットで登場する敵

| 1セット目 | 2セット目 | 3セット目 | 4セット目 |
|---|---|---|---|
| 1-1 スペクター×2 | 2-1 ガブリエル（2）×1 | 3-1 ワイバーン×3 | 4-1 ワイバーン×3 |
| 1-2 スペクター×3 | | 3-2 ワイバーン×3 | 4-2 ワイバーン×1 |
| 1-3 スペクター×2 | | 3-3 ワイバーン×4 | 4-3 ワイバーン×2 |
| 1-4 スペクター×3 | | 3-4 ワイバーン×3 | 4-4 ワイバーン×2 |
| | | 3-5 ワイバーン×2 | 4-5 ワイバーン×2 |
| | | 3-6 ワイバーン×2 | |
| | | 3-7 ワイバーン×3 | |

### スペクター、ワイバーンへの対処法

#### スペクター

スペクターはワイバーンと同じように編隊で出現し、一定時間画面内を浮遊したあと画面外へ逃げる。HPが高く、マルチロックオンによる攻撃では倒しきれないので、マルチロックオンでの攻撃後にブレスを連射しよう。敵が放つ縦の衝撃波は、速度こそ遅いものの縦方向に範囲が広いので、画面片側に引きつけて反対側に避けるといい。




#### ワイバーン

ワイバーンは3セット目から登場する。ワイバーン自体は二章六節の上空戦に登場したものと同じタイプなので、基本的にはマルチロックオンで撃墜していけばいい。ただし、ここでは、ミハイルの飛行速度が通常よりも速くなるうえに、左右の建物が崩落してくる。ワイバーンへの攻撃に集中しすぎて崩落に巻き込まれないように。




## BATTLE 迫り来るワンとガブリエルを撃退せよ

スペクターの編隊を撃退すると、ガブリエルに騎乗したワンが戦いを挑んでくる。魔獣化し、強固な鎧をまとったガブリエルにブレスは通用せず、装甲のない口腔部にブレスを当てないとダメージを与えられない。やみくもな攻撃は控えて、まずは敵の攻撃を回避することを重視し、口にチャンスマーカーが表示された瞬間をしっかり狙っていこう。

なお、この戦いは一定時間以内にガブリエル(2)を倒せないとゲームオーバーになる。攻撃するチャンスのときはウタウタイモードを発動しよう。



▲チャンスマーカー表示時以外でも、威嚇でうなり声をあげるときなど、口を開く瞬間に攻撃すれば、ダメージを与えることができる。

### ガブリエル戦の流れ

**チャンスマーカーの表示を待つ**



通常時は攻撃が通用しない。回避行動を重視して、チャンスマーカーが表示されるのを待とう。

**チャンスマーカーに向かって攻撃**



ガブリエルがブレスを吐くために顔を大きく上げたら攻撃のチャンス。チャンスマーカーめがけてブレスを連射しよう。

**連続ヒットでひるませろ!**



一定以上のダメージを与えることができれば、ガブリエルがひるんでブレスを吐く行動が中断される。

### ガブリエルの要注意攻撃

**光の剣**

ガブリエルが横方向に一回転したら、数本の光の剣が飛んでくる。追尾はしてこないため移動するだけで避けられるが、ゆっくりと飛ぶため移動のジャマになる。ブレス攻撃やマルチロックオンをして攻撃すると撃ち落とすことができるので、光の剣が飛んでこない方向に移動しつつ、自分に向かってくるものだけ撃ち落とそう。





**ブレス**

身体を大きく反らせて力を溜めたあと、レーザーのようなブレスを吐き出してくる。ブレスは吐き出している時間が長く、こちらを追尾してくるため避けにくい。ガブリエルがブレスを吐いた瞬間に画面の四隅に移動し、画面の外周を回るように動いて避けよう。なお、予備動作中は大ダメージを与えるチャンスでもある。





**エネルギー弾**

ミハイルのほうを直線的に狙ってくる赤い光弾で、弾速が非常に速い。またブレスやマルチロックオンで撃ち落とすことができないので、十分に引き付けてからステップで素早く動いて回避するしかない。顔を少しだけ後ろに引くのがエネルギー弾発射の合図なので、確認したらその場に止まってステップを出す準備をしておこう。





# ▷五章二節

# 中央突破





- ノーダメージボーナス | 2280exp（最大）
- ノーコンティニューボーナス | 570exp

## エネミー


剣兵（教会）
（→P.135）


弓兵（教会）
（→P.142）


槍兵（教会）
（→P.141）


砲兵（教会）
（→P.139）


騎馬兵
（→P.135）


巨人剣士・一型
（→P.147）


ゴーレム
（→P.150）

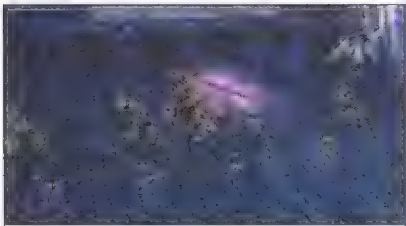
## フローチャート

1. 騎馬兵を3体倒す
2. 巨人剣士・一型を倒す
3. ゴーレムを2体倒す P.094




### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石



弓兵、剣兵、槍兵、砲兵が波状攻撃を仕掛けてくる。まずは弓兵を倒し、剣兵や槍兵をおびき寄せて倒してから砲兵を倒そう。



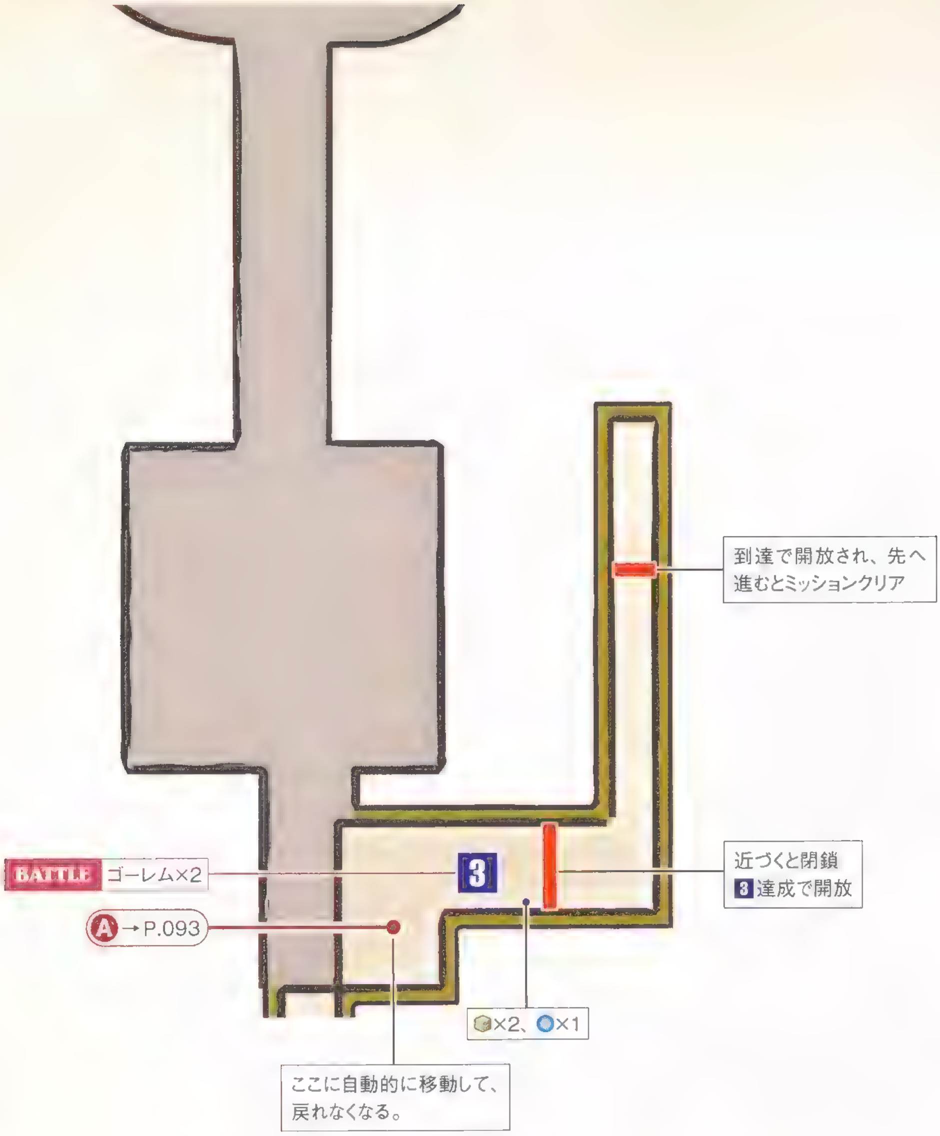

## BATTLE 巨人剣士・一型との戦いでは剣兵を先に倒す

2で出現する巨人剣士・一型は、基本的な対処法については二章四節や五節で戦ったものと同じだ。しかし、ここでは剣兵が同時に6体も出現し、倒しても増援として次々と現れる。ただ、増援には限りがあり、倒し続けていれば全滅させられる。巨人剣士・一型の攻撃に注意を払いつつ、先に剣兵を全滅させておくといい。なお、このあとゴーレム2体との戦いが待ち受けている。ブラッドゲージを使い切ると、ゴーレム戦までに十分な量を溜められない場合もあるので、ウタウタイモードの発動は控えよう。



▲剣兵と戦うときはロックオンを外し、視点を動かして巨人剣士・一型を視界内に収めた状態で戦おう。そうすればとっさの攻撃にも反応できる。

## 五章二節　中央突破の続き




## BATTLE 2体のゴーレムを部屋の中央に集めて戦う

3では、狭い部屋の中で2体のゴーレムと戦うことになる。同じく2体のゴーレムと戦った四章三節よりも狭い場所で戦うため、敵の攻撃を回避しにくくなっている。回避できるスペースを確保するため、2体のゴーレムをエリアの中央付近までおびき寄せて、周囲を回るように移動しながらダメージを与えていこう。ヒップドロップ後に発生する衝撃波は、移動して避けるのが難しいため、ジャンプで避けること。ブラッドゲージが溜まっていれば、ウタウタイモードを発動して大ダメージを与えよう。



▲ウタウタイモードを発動する場合は、1体を集中攻撃して倒してしまうこと。1体を素早く倒すことができれば、戦いがグッと楽になる。

# ▷ 五章三節

# 教会へ

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 2440exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 610exp |




## フローチャート

1. インプを3体倒す
2. グレイ・ケルベロスを倒す　P.096
3. 教会の入口へ向かう　P.096

## エネミー


剣兵（教会）（→P.135）


弓兵（教会）（→P.142）

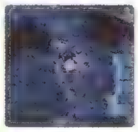

小盾兵（教会）（→P.136）


盾兵（教会）（→P.138）

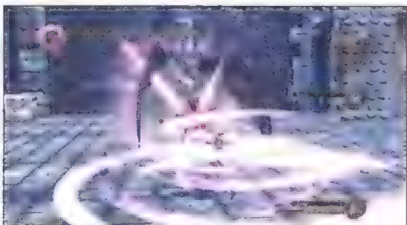

槍兵（教会）（→P.141）


魔道士（→P.140）


アンデッド・パラディン（→P.133）


インプ（→P.133）


グレイ・ケルベロス（→P.148）

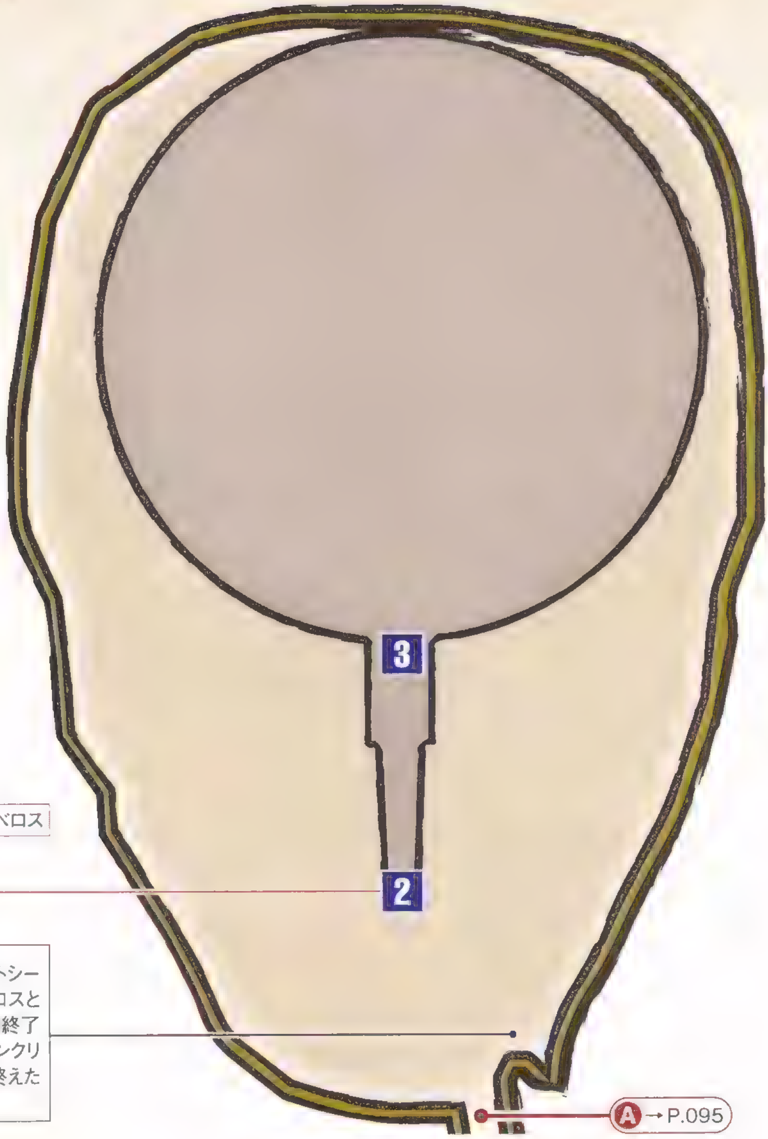

インプは空を飛んでいるので攻撃を当てるのが難しい。突進してきたところをジャストガードすると落下するので、そこに追撃していこう。




### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

## 五章三節　教会への続き




BATTLE グレイ・ケルベロス

ここの宝箱に近づくと、イベントシーンに突入してグレイ・ケルベロスとの戦闘が始まってしまう。戦闘終了後、3付近へ向かうとミッションクリアになってしまうので、戦いを終えたらクリアする前に取りに戻ろう。

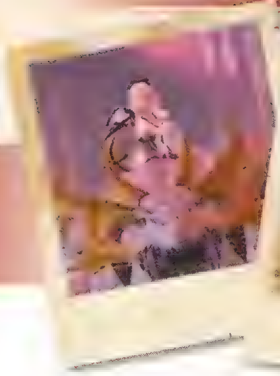
## BATTLE グレイ・ケルベロスを守るアンデッド・パラディンがやっかい

教会に到達すると、ケルベロスより強力なグレイ・ケルベロスとの戦闘が始まる。炎のブレスの射程が長くなっており、頭が残り1つになると尻尾による突き刺し攻撃もするようになる。突き刺し攻撃はグレイ・ケルベロスの前脚に密着していれば当たらないので、距離をとるよりは密着して戦う方が安全だ。

戦闘開始からしばらくすると、増援でアンデッド・パラディンが4体出現する。グレイ・ケルベロスの猛攻を避けつつ背後を取るのは困難なため、一カ所に誘導してウタウタイモードで一掃しよう。



▲アンデッド・パラディンが集まってきたらウタウタイモードを発動。先にアンデッド・パラディンを倒し、そのままグレイ・ケルベロスを攻撃する。



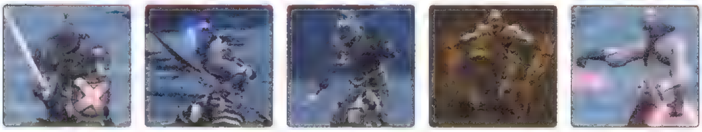


## ▷ 五章四節

# 聖堂へ

| | |
|---|---|
| ・ノーダメージボーナス | 2600exp（最大） |
| ・ノーコンティニューボーナス | 650exp |

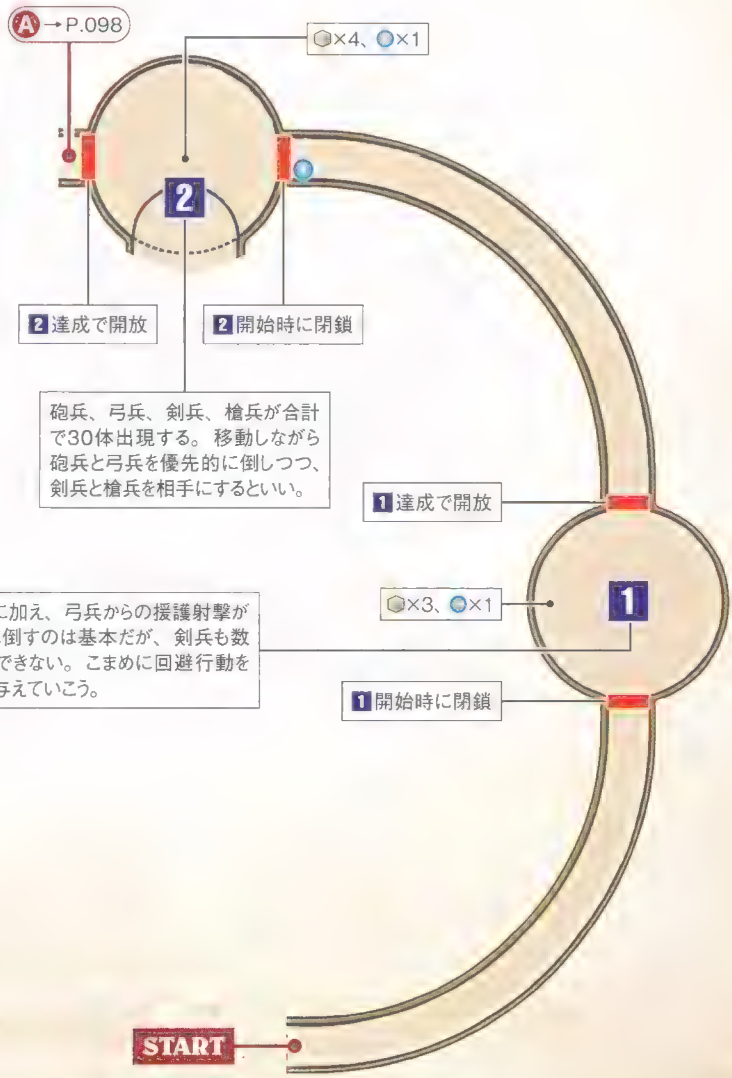
## エネミー



| 剣兵（教会） | 弓兵（教会） | 槍兵（教会） | 砲兵（教会） | 魔道士 |
|---|---|---|---|---|
| （→P.135） | （→P.142） | （→P.141） | （→P.139） | （→P.140） |

## フローチャート

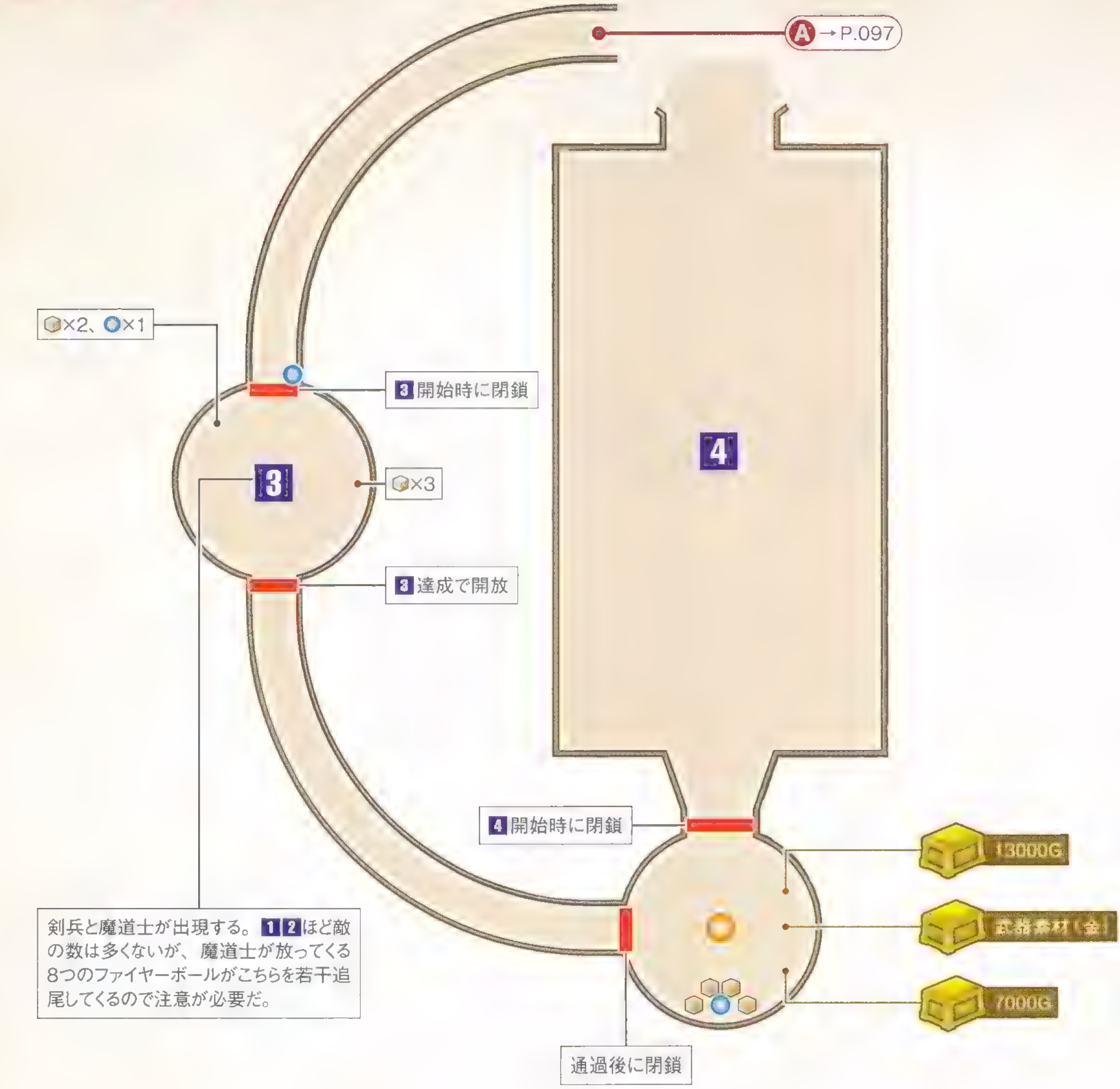
| | | |
|---|---|---|
| 1 | 敵兵を50体倒す | |
| 2 | 敵兵を30体倒す | |
| 3 | 敵兵を10体倒す | P.098 |
| 4 | 聖堂に入る | P.098 |




### 木箱の中身の候補

- ひび割れた銅貨
- 欠けた宝石
- メロウの銀貨
- ワームの炎石

## 五章四節　聖堂への続き




### CAUTION 万全の態勢を整えて最後の戦いに臨もう

4がストーリーミッションの最終地点となる。万全の態勢で最後の戦いに挑むためにも、チェックポイントへはHP最大の状態で到達したい。戦闘が発生するのは1 2 3の部屋のみで、進むにつれて出現する敵の数が減る。もっとも大ダメージを受ける危険が高いのは、1の50体の敵兵との戦闘だ。ここであまりにも多くダメージを受けすぎてしまうようなら、アコールの依頼やほかのストーリーミッションに再挑戦し、ゼロのレベルを上げたり、武器を強化したりして再挑戦してみるといいだろう。



▲聖堂に続く大扉をくぐると、いよいよ最後の戦いが始まる。HPとブラッドゲージを最大の状態に保って挑めるようにしておこう。

DRAG-ON DRAGOON 3 STORY PREVIEW

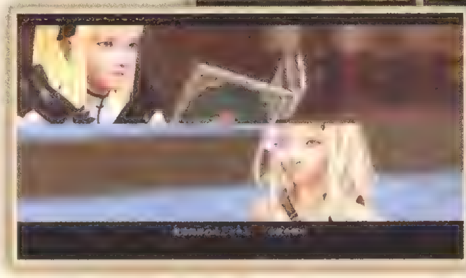
# その後のストーリー

## 対峙するゼロとワン。そして……

激戦を経て聖堂に進入するゼロ。聖堂に辿り着くと、椅子に座り本を読んでいるワンの姿があった。読んでいる本の内容を問うゼロに、ワンが答える。その本には教会都市についての記録が書かれていた。

ワンは、魔法発祥の地と伝えられている教会都市の仕組み、ひいては自らウタウタイという特殊能力者が何故存在するのかを知ろうとしていた。ゼロとの会話を終え、立ち上がるワン。最後の戦いが始まろうとしていた……。



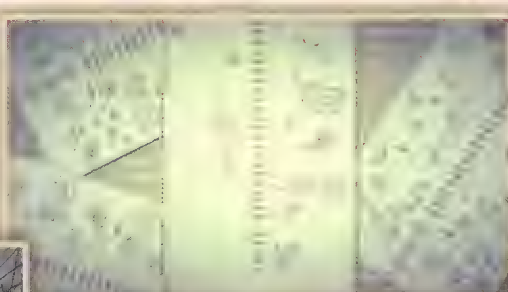


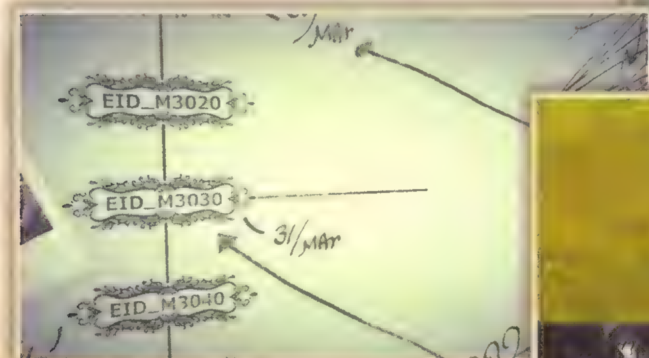


## 1つの結末と分岐する世界

本作の世界には「特異点」となる存在がいて、その存在によって世界は分岐し、分岐前とは異なる新しい世界が構築される。今回のゼロの物語は、1つの結末を迎えたあと、特異点の存在により分岐した新しい物語が紡がれていく。

新しい世界でのゼロの戦いの物語は、どのような展開を迎えるのか。それはプレイヤー自身の目で確かめてほしい。








# アコールの依頼攻略

アコールという謎の人物から出される依頼の数々を開放順に掲載。達成すると報酬を得ることができ、武器など貴重なものを入手できることもある。ストーリーを進める合間に挑戦してみよう。

## ページの見かた







### 1 国名と依頼名

依頼の舞台となる国名の名前と、依頼の場合、国名の部分に「サバイバル」と記載した。

### 2 依頼出現条件

依頼が出現する条件。なお、給料日という名称の依頼は、一度クリアしたあと、同じ国に属する別の依頼を3回クリアすると再度挑戦できる。

### 3 武器制限

依頼を遂行する際、使用する武器が限られている場合はその武器のカテゴリを記載。制限がない場合は「なし」としている。

### 4 クリア条件

その依頼をクリアするための条件。

### 5 初回報酬

その依頼を初めてクリアしたときにもらえる報酬。

### 6 通常報酬

依頼をクリアしたときにもらえるクリアボーナス（経験値）と依頼達成ボーナス（ゴールド）の値。なお、給料日という名称の依頼は、行動によって得られる報酬が変化するため「ー」としている。

### 7 MAP

その依頼の舞台となるマップ。スタート位置、回復スフィアが入った木箱の位置、目標となる宝箱の位置を掲載している。

### 8 エネミー

その依頼に出現する敵の一覧。

### 9 攻略法解説

その依頼の攻略法を解説。

### 10 サバイバルで出現する敵

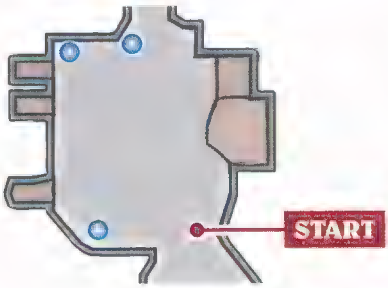
サバイバルに属する依頼は、闘技場で7～8ラウンドの勝ち抜き戦を行なう。ラウンドごとに出現する敵と対処法、敵をすべて倒したときに得られるゴールドと経験値を掲載している。

## 海の国 愛された石

依頼出現条件 一章二節をクリア　武器制限 剣

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 5分以内に敵から「碧色の石」を7つ奪い集める |
| 初回報酬 | 回復薬(小)のストックが数1つ増加 |
| [illegible] | クリアボーナス:350exp<br>依頼達成ボーナス:500G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵(海) | P.135 |
| 弓兵(海) | P.141 |
| 爆弾兵 | P.139 |

### 爆弾兵の爆弾を利用しよう

揚陸艇から次々に現れる敵兵を倒すと出現する、碧色の石を7つ集める。爆弾をもった爆弾兵を倒すと、地面に爆弾が落ちて一定時間後に爆発するので、巻き込まれないようにしよう。敵兵が密集した場所で爆弾兵を倒せば、敵を爆発に巻き込んで倒すことができ、時間の短縮になる。



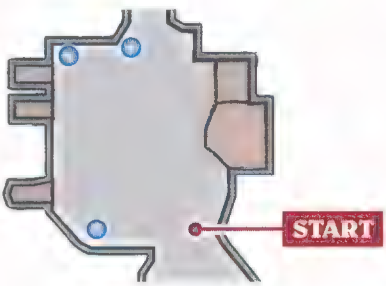
▲出現する敵のうち、爆弾兵だけは「碧色の石」を落とさない。無理に倒す必要はないので、剣兵と弓兵を優先的に倒していこう。

## 海の国 海の連絡手段

依頼出現条件 「愛された石」をクリア　武器制限 剣

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 2分30秒以内に敵から「水牛の角笛」を8つ奪い集める |
| 初回報酬 | 武器素材(銅) |
| [illegible] | クリアボーナス:700exp<br>依頼達成ボーナス:900G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵(海) | P.135 |
| 弓兵(海) | P.141 |
| 槍兵(海) | P.140 |
| 爆弾兵 | P.139 |

### 常に動き続けて槍兵の攻撃を避けよう

「愛された石」と同様に敵を倒して指定されたアイテムを集めるのだが、制限時間が短くなり集めるアイテムも8つに増えている。敵の中に槍兵が含まれているため、突進攻撃を受けないように足を止めずに戦おう。移動しながら爆弾兵を倒し、落ちた爆弾のほうへ槍兵を誘導するといい。

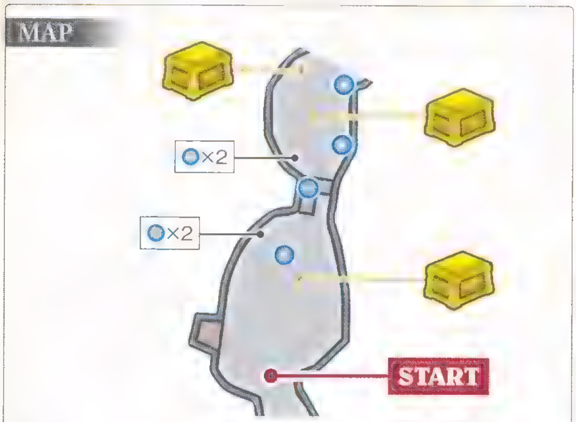


▲槍兵は現れると突進してくることがある。吹き飛ばされるとタイムロスになってしまうため、やってきたらジャンプで跳び越すことで回避しよう。

## 海の国 お守りの石

依頼出現条件 一章三節をクリア　武器制限 剣

| クリア条件 | 初回報酬 | 通常報酬 |
|---|---|---|
| 5分以内に宝箱から「桃色の石」を3つ集める | 武器素材(銅) | クリアボーナス：350exp<br>依頼達成ボーナス：500G |




### エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵(海) | P.135 |
| 弓兵(海) | P.141 |

### 敵兵は極力無視して宝箱を狙おう

制限時間内にマップ内にある3つの宝箱を開けて、桃色の石を集める依頼。この宝箱は一度の攻撃では開けることができず、何度も攻撃して宝箱を縛っている鎖をすべて破壊する必要がある。制限時間が短いため、敵との戦闘は極力回避して、宝箱を縛る鎖への攻撃に集中しよう。

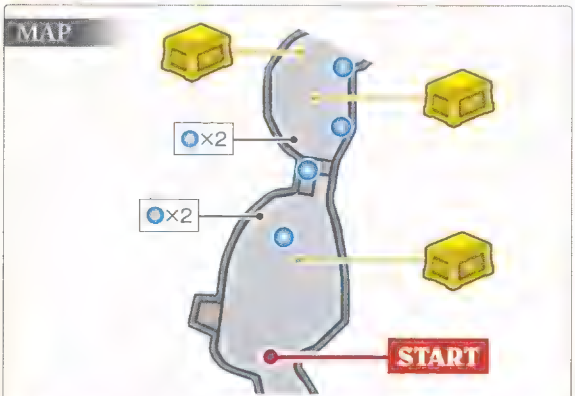


▲宝箱への攻撃中に敵が攻撃してきたら、ステップやジャンプで回避するか、攻撃範囲が広いSP攻撃を出して敵と宝箱を同時に攻撃しよう。

## 海の国 海の遠距離連絡手段

依頼出現条件 「お守りの石」をクリア　武器制限 [illegible]

| クリア条件 | 初回報酬 | 通常報酬 |
|---|---|---|
| 2分30秒以内に宝箱から「イッカクの角笛」を3つ集める | 武器素材(銅) | クリアボーナス：700exp<br>依頼達成ボーナス：900G |




### エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵(海) | P.135 |
| 弓兵(海) | P.141 |
| 槍兵(海) | P.140 |

### 槍兵の突進攻撃に要注意

マップや宝箱の配置は「お守りの石」と同じだが、今回は集めるアイテムが異なり、制限時間も短くなっている。また、敵には多数の槍兵が含まれていて、突進に当たると吹き飛ばされて大きなタイムロスになってしまう。ジャンプやステップで確実に回避しよう。



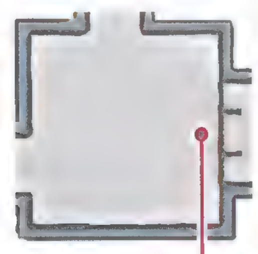
▲攻撃範囲の広い回転斬りや、回避と攻撃がコンボで可能な回転斬り上げからの兜割りなどは、敵兵と宝箱を同時に攻撃できるのでオススメ。

## 海の国　海の国では給料日

依頼出現条件　一章四節をクリア　武器制限　なし

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 制限時間がゼロになるまで45秒間生き延びる | | — | | — |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| ギガース(1) | P.146 |
| 黄金兵 | P.134 |

### ギガースを倒してお金を拾おう

海の国の依頼を3回クリアするごとに受けられる依頼で、ギガースと1対1で戦い、攻撃すると出現するゴールドを拾ったぶんが報酬となる。ギガースを倒すと獲得したゴールドが2倍になり、防御力が高い黄金兵が出現。倍率は黄金兵を1体倒すごとに上昇し、最大で7倍まで上昇する。



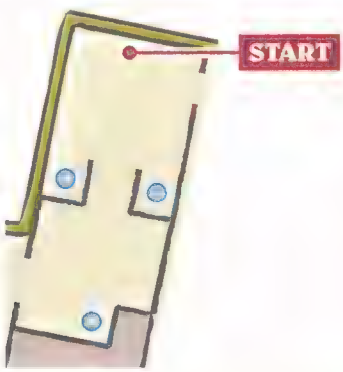
▲この依頼はブラッドゲージが最大まで溜まった状態で始まる。ウタウタイモードを発動してギガースを迅速に倒し、黄金兵を出現させよう。

## 山の国　火打ち石

依頼出現条件　二章二節をクリア　武器制限　槍

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 1分30秒以内に敵から「火打ち石」を7つ奪い集める | | 槍：友愛の槍 | | クリアボーナス：1200exp<br>依頼達成ボーナス：1200G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(山) | P.136 | 槍兵(山) | P.141 |
| 弓兵(山) | P.142 | 爆弾兵 | P.139 |

### 槍の特性を把握して戦おう

敵を倒して火打ち石を7つ集める依頼で、使用できる武器が槍に限定される。制限時間が短く爆弾兵が多いので、爆発に巻き込まれないように注意しよう。槍は攻撃速度が遅くゼロの側面や背後には攻撃しづらいので、囲まれると危険。連続攻撃は控え、こまめに移動しながら戦おう。



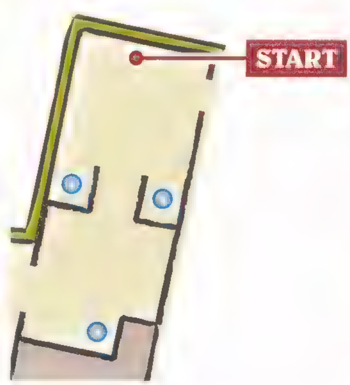
▲槍の突進攻撃で移動しながら攻撃していけば、爆弾兵の爆弾に巻き込まれず、敵に囲まれる心配もない。攻撃後のスキはステップで消そう。

## 山の国 赤くて辛い爪

依頼出現条件 「火打ち石」をクリア　武器制限 槍

| クリア条件 | 1分30秒以内に敵から「鷹の爪」を8つ奪い集める | 初回報酬 | 回復薬(中)のストック数が1つ増加 | 通常報酬 | クリアボーナス：2400exp<br>依頼達成ボーナス：2000G |
|---|---|---|---|---|---|

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(山) | P.136 | オーガ | P.134 |
| 弓兵(山) | P.142 | 爆弾兵 | P.139 |
| 槍兵(山) | P.141 | | |

### やっかいなオーガを優先的に倒せ!

マップと制限時間は「火打ち石」と同じだが、敵にオーガが加わっている。オーガの攻撃は範囲が広く、当たると吹き飛ばされてタイムロスとなってしまうため、最優先でオーガを倒そう。その際は爆弾兵をオーガのそばで倒し、爆弾の爆発に巻き込んでダメージを与えると効率的だ。



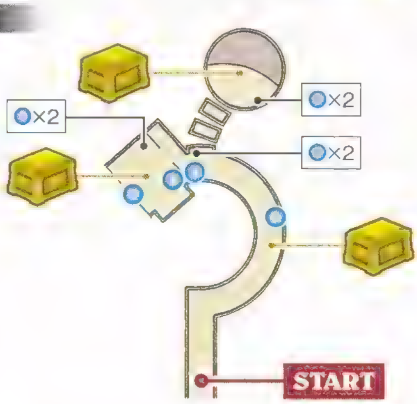

▲オーガが攻撃したあとのスキに、SP攻撃で連続攻撃してもいい。その際角度を変えれば、付近の敵も攻撃できる。

## 山の国 琥珀石

依頼出現条件 二章五節をクリア　武器制限 槍

| クリア条件 | 2分以内に宝箱から「琥珀石」を3つ集める | 初回報酬 | 武器素材(銅) | 通常報酬 | クリアボーナス：1200exp<br>依頼達成ボーナス：1200G |
|---|---|---|---|---|---|

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(山) | P.136 | 槍兵(山) | P.141 |
| 弓兵(山) | P.142 | オーガ | P.134 |

### 2つ目の宝箱を素早く開けられるかがコツ

この依頼では、崖を跳び越えた先にある2つ目の宝箱をいかに早く開けられるかがポイントになる。宝箱の周囲には弓兵がいて、崖を跳び越えようとするゼロに矢を放ってくる。矢を受けて落ちないようにするため、次の足場へ渡るときは少し斜めにジャンプして空中でさらにステップしよう。



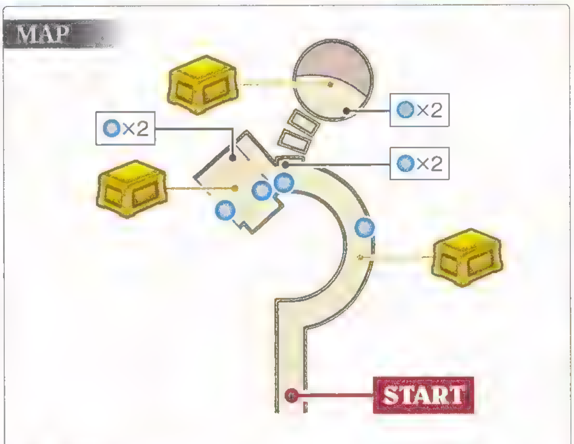
▲1つ目と3つ目の宝箱前にいるオーガの攻撃を回避したあと、宝箱に向けてSP攻撃で連続攻撃すると宝箱を盾にしつつ破壊できる。

## 山の国 茶色くて固い爪

依頼出現条件 「琥珀石」をクリア　武器制限 槍

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2分以内に宝箱から「鷹の爪」を3つ集める | 初回報酬 | 武器素材(銅) | | クリアボーナス：2400exp<br>依頼達成ボーナス：2000G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(山) | P.136 | 槍兵(山) | P.141 |
| 弓兵(山) | P.142 | オーガ | P.134 |

### 位置取りを意識してタイムロスを減らそう

マップと制限時間ともに「琥珀石」と同じで、敵を無視して宝箱への攻撃に集中するという攻略法も同様だ。敵はゼロを追いかけてくるので、宝箱を攻撃する際は宝箱を盾にするようにして動こう。こうすれば宝箱を攻撃しながら敵兵も攻撃でき、ブラッドゲージも溜められる。



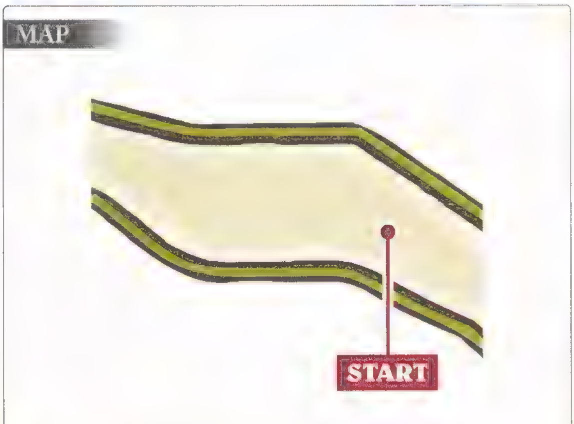
▲ウタウタイモードを発動すれば、鎖を短時間で破壊できる。敵の多い3つ目の宝箱で発動すると制限時間に余裕をもってクリアできるだろう。

## 山の国 山の国では給料日

依頼出現条件 二章六節をクリア　武器制限 なし

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 制限時間ゼロになるまで1分間生き延びる | 初回報酬 | – | | – |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 巨人剣士・一型 | P.147 |
| 黄金兵 | P.134 |

### 巨人剣士・一型にはウタウタイモードで対抗

山の国の依頼を3回クリアするごとに受けられる。戦闘が始まったらすぐにウタウタイモードを発動し、巨人剣士・一型にダメージを与えていこう。ウタウタイモードで倒しきれなかった場合は、攻撃後のスキが少ない剣か格闘装具に切り替えて、背後に回り込みながら戦うといい。



▲スタート後すぐにウタウタイモードを発動し、SP攻撃を出そう。すると巨人剣士・一型に瞬時に近づくことができ、攻撃開始までの時間を短縮できる。

# はじめての挑戦

依頼出現条件　二章一節をクリア　　武器制限　なし

| | | |
|---|---|---|
| 7ラウンドの戦いを勝ち抜く | 武器素材(銀) | クリアボーナス:3500exp<br>依頼達成ボーナス:3600G |

## 体力を温存して勝ち抜こう

サバイバルの依頼は、すべてのラウンドに勝利することでクリア報酬をもらえる。ただし、回復アイテムを使用できないうえ、ゼロが倒されるとそれまでに得た経験値とゴールドを失ってしまう。リタイアすることで依頼中に得た経験値とゴールドを得ることができるので、体力に不安がある場合は途中でリタイアして再挑戦してみよう。

### 各バトルの情報とポイント

**1戦目　vs剣兵×4、槍兵×1**

| 獲得ゴールド | 80 | 獲得exp | 100 |
|---|---|---|---|






1戦目は剣兵4体と、槍兵1体が相手。槍兵はステップでこちらとの距離をとり、強力な突進をしてくることがあるため、優先的に倒しておきたい。

**2戦目　vs弓兵×10**

| 獲得ゴールド | 180 | 獲得exp | 250 |
|---|---|---|---|



10体の弓兵が一斉に矢を放ってくる。とくに力を溜めたあと放ってくる矢はスピードが非常に速く、撃たれてから避けるのは難しい。直線的に動くと回避しづらいので、ジグザグに大きく移動することで矢を避けて、1体ずつ確実に倒していこう。足を止めないように攻撃後はステップでスキをなくすといい。

**3戦目　vsオーガ×1**

| 獲得ゴールド | 240 | 獲得exp | 350 |
|---|---|---|---|




オーガは雄叫びをあげたあと、突進してくる。突進は左右に移動して避けても軌道修正してくるので、回避する場合はステップで大きく左右へ移動するか、ジャンプで回避しよう。棍棒の攻撃を避けたあとがダメージを与えるチャンス。ジャンプで回避した場合は、そのまま空中攻撃を出してダメージを与えよう。

**4戦目　vsケルベロス×1　大型**

| 獲得ゴールド | 340 | 獲得exp | 500 |
|---|---|---|---|




ケルベロスから少し離れて炎を吐くか噛みついてくるのを待ち、上体を反らすか口から炎が見えたら側面へ回り込んで攻撃しよう。ダメージを与えて頭が1つになると、尻尾による攻撃をしてくる。この攻撃は、ステップでケルベロスの右手側に移動するか、ケルベロスに密着していると回避しやすい。

**5戦目　vs剣兵×4、槍兵×1、スピリット×4**

| 獲得ゴールド | 80 | 獲得exp | 100 |
|---|---|---|---|








スピリットが4体出現して、戦闘開始直後に敵に憑依する。憑依された敵はこちらの攻撃にひるまず反撃をしてくるので、正面から戦うとダメージを受けやすい。戦闘が始まったらスピリット以外の敵を優先して狙おう。また、これまでの戦いでブラッドゲージが溜まっていれば、ウタウタイモードを発動して一気に殲滅するのも手だ。

**6戦目　vsギガース(1)×1　大型**

| 獲得ゴールド | 500 | 獲得exp | 750 |
|---|---|---|---|




棍棒を地面に叩きつけたあと、1回転して攻撃する。鎧を着ているときは、棍棒を振り回したあとにできるスキを突いて攻撃していこう。ダメージを与えてギガースの鎧が取れたら、距離をとって突進してくるのを待つ。ギガースは突進したあとに転んだり尻餅をついたりして動きが止まるので、そこを攻撃だ。

**7戦目　vs巨人剣士・一型×1　大型**

| 獲得ゴールド | 580 | 獲得exp | 950 |
|---|---|---|---|



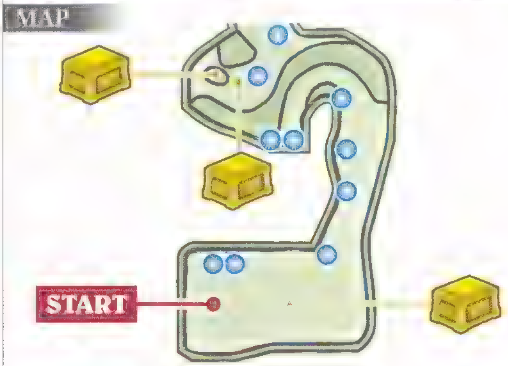

戦闘が始まったら足下を攻撃し、巨人剣士・一型が剣を構えたら距離をとって連続攻撃を回避しよう。剣による連続攻撃は攻撃範囲が広いので、十分に距離をとって避けること。剣による3連続攻撃のあとに挑発行動やジャンプからの下突きの攻撃を出したら、そのスキに攻撃していくといい。

## 森の国 森の伝統工芸品

依頼出現条件 三章二節をクリア　武器制限 格闘装具

| | | |
|---|---|---|
| 1分15秒以内に宝箱から「動く石」を3つ集める | 剣：処女の咎 | クリアボーナス：1400exp<br>依頼達成ボーナス：2200G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵（森） | P.136 |
| 弓兵（森） | P.142 |
| トロル | P.139 |

### 切り株上の宝箱がポイント

切り株の上にある宝箱を開けにいく際に、周囲の弓兵を残したままにしておくと、矢で射られて落とされてしまう。切り株へ向かうまえに、すべての弓兵を倒しておこう。また、切り株の奥にも弓兵がいるが、手前の弓兵をちゃんと倒していればこちらは無視しても問題ない。



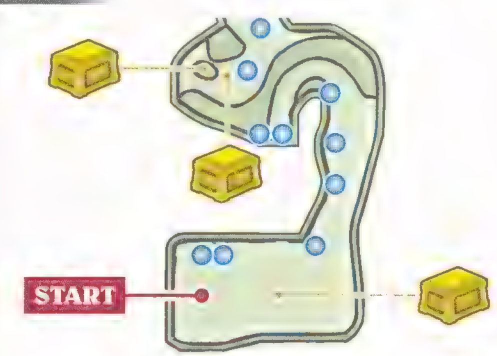
▲3つ目の宝箱は切り株の下にある。切り株の上にある宝箱を開けたら、視点を変えて位置を確認し、宝箱のある方向に降りよう。

## 森の国 大蛇の毒牙

依頼出現条件 「森の伝統工芸品」をクリア　武器制限 格闘装具

| | | |
|---|---|---|
| 1分15秒以内に宝箱から「大蛇の毒牙」を3つ集める | 武器素材（銀） | クリアボーナス：2800exp<br>依頼達成ボーナス：3600G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵（森） | P.136 | 槍兵（森） | P.141 |
| 弓兵（森） | P.142 | トロル | P.139 |

### 切り株の下の宝箱はウタウタイモードで破壊

マップ、制限時間、宝箱の位置などは「森の伝統工芸品」と同様だが、宝箱を縛っている鎖の耐久力が高い。また、切り株の下にある3つ目の宝箱の周囲にはトロルがいて、さらに周囲から敵が多数襲ってくる難所だ。ブラッドゲージを温存しておき、3つ目の宝箱を開けるときに発動しよう。



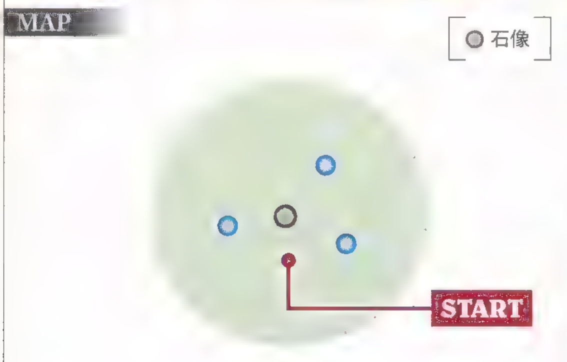
▲2つ目の宝箱へは、写真の位置の高台から木の枝に渡り、宝箱のある切り株へ渡ると最短でたどり着ける。落とされないように弓兵を排除しよう。

## 森の国 健康食品

依頼出現条件 三章五節をクリア　武器制限 格闘装具

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 1分30秒以内に敵から「食べる石」を7つ奪い集める | [illegible] | 回復薬（中）のストックが1つ増加 | [illegible] | クリアボーナス：1400exp<br>依頼達成ボーナス：2200G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵（森） | P.136 |
| アンデッド（森） | P.133 |
| 爆弾兵 | P.139 |

### アンデッドは爆弾を利用して倒そう

中央にある石像から離れると、霧が濃くなって視界が悪くなってしまう。その状況でも敵のHPゲージは見えるので、それを目印に移動しよう。アンデッドは攻撃をガードしてくるため倒しにくいが、爆弾なら大ダメージを与えられる。爆弾兵をアンデッドの近くに誘導して、爆発に巻き込もう。



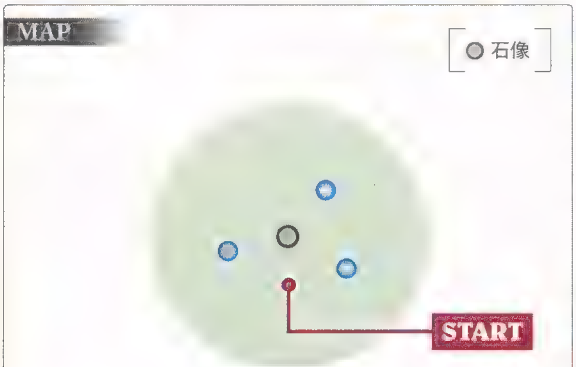
▲集めるべきアイテムの大半は、アンデッドを倒すと出現する。爆弾でアンデッドを先に倒し、そのあと剣兵を倒していこう。

## 森の国 蛙の毒針

依頼出現条件 「健康食品」をクリア　武器制限 格闘装具

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 1分30秒以内に敵から「蛙の毒針」を8つ奪い集める | 初回報酬 | 武器素材（銀） | 通常報酬 | クリアボーナス：2800exp<br>依頼達成ボーナス：3600G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵（森） | P.136 | アンデッド（森） | P.133 |
| 槍兵（森） | P.141 | 爆弾兵 | P.139 |

### 遠距離からの槍兵の突進に注意しよう

マップ、制限時間ともに「健康食品」と同様だが、出現する敵に槍兵が加わっている。視界が悪い状況では槍兵の突進を避けにくいので、見通しがいい石像の近くで戦おう。また、爆弾の爆発に巻き込まれた敵がアイテムを落としていることがあるので、見逃さないように。



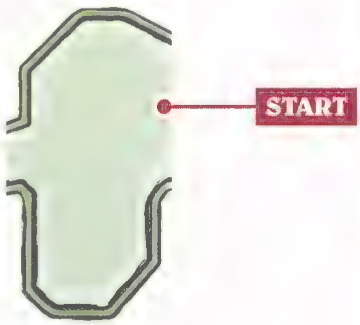
▲アンデッドは移動が遅いので、アンデッドの付近にほかの敵を集めて爆弾兵を倒し、爆発する直前にステップで離脱すると一網打尽にできる。

## 森の国 森の国では給料日

依頼出現条件 三章六節をクリア　武器制限 なし

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 制限時間ゼロになるまで1分間生き延びる | [illegible] | − | [illegible] | − |

MAP




### エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| ケンタウロス | P.149 |
| 黄金兵 | P.134 |

### ケンタウロスの弱点を狙え!

森の国の依頼を3回クリアするごとに受けられる。ケンタウロスが突進攻撃を出すと距離が離れてしまいタイムロスとなるので、攻撃をステップでキャンセルしてすぐに追いかけよう。なお、ケンタウロスは胸部が弱点だが、攻撃するとのけぞってしまうので狙わないほうがいい。



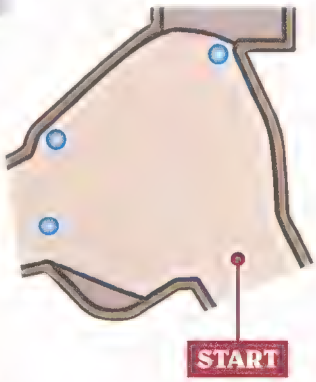
▲ダウンさせると胸部にチャンスマーカーが表示されるが、攻撃を当てるとケンタウロスがのけぞって連続で攻撃できない。胸部以外を攻撃していこう。

## 砂の国 浮遊石

依頼出現条件 四章一節をクリア　武器制限 戦輪

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 1分30秒以内に敵から「浮遊石」を7つ奪い集める | [illegible] | 武器素材（銀） | [illegible] | クリアボーナス：1600exp<br>依頼達成ボーナス：3500G |

MAP




### エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 剣兵（砂） | P.135 |
| 魔道士 | P.140 |
| 爆弾兵 | P.139 |

### 戦輪の長所を引き出して戦おう

この依頼は魔道士がアイテムを持っていることが多いので、まず魔道士から倒していこう。戦輪のレベルを上げておけば広範囲に渡って攻撃できるので、周囲の敵にも同時にダメージを与えていける。また、ウタウタイモードや投輪撃（回転）で魔道士を攻撃しても時間を短縮できる。



▲魔道士は近づくとワープして逃げてしまう。ワープする前に攻撃を当てるとダウンするので、攻撃して叩き落とし、そこにコンボを決めていこう。

## 化石の名物

依頼出現条件 「浮遊石」をクリア　武器制限 戦輪

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 1分45秒以内に敵から「骨の化石」を8つ奪い集める | | 武器素材(銀) | | クリアボーナス:3200exp<br>依頼達成ボーナス:5500G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(砂) | P.135 | 魔道士 | P.140 |
| 槍兵(砂) | P.141 | 爆弾兵 | P.139 |

### 魔道士を最優先的に狙おう

「浮遊石」で出現する敵に槍兵が加わっている。この依頼でも魔道士がアイテムを所持していることが多いので、魔道士を優先的に狙っていこう。戦輪はその特性上、ゼロのすぐそばにいる敵兵には攻撃が当たりにくいので、敵兵との距離を少し空けるように移動しながら戦うこと。



▲戦輪のSP攻撃は攻撃できる範囲が広いが、敵が近すぎると当たらない。少し離れたところから攻撃を繰り出そう。

## 方位磁針の材料

依頼出現条件 四章三節をクリア　武器制限 戦輪

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 1分10秒以内に宝箱から「磁鉄鉱」を3つ集める | | 武器素材(銀) | | クリアボーナス:1600exp<br>依頼達成ボーナス:3500G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(砂) | P.135 | アンデッド(砂) | P.133 |
| 弓兵(砂) | P.142 | サンド・オーガ | P.136 |
| 槍兵(砂) | P.141 | | |

### 宝箱に狙いを定めて地下遺跡を駆け抜けろ!

一本道のため、道なりに進んでいけばすべての宝箱を発見できるが、道から落ちるとダメージを受けて手前に戻されてしまう。また、常に砲台に狙われるので、しっかり回避していくこと。どの広場でも敵兵は無視して宝箱を攻撃し、通路にいる敵はジャンプで回避して進もう。



▲サンド・オーガのいる3つ目の宝箱は、ウタウタイモードを使って破壊する。ブラッドゲージの溜まり具合と残り時間を考えると、ここで使うのがオススメ。

## 砂の国 植物の化石

依頼出現条件 「方位磁針の材料」をクリア　武器制限 戦輪

| | | |
|---|---|---|
| 1分10秒以内に宝箱から「植物の化石」を3つ集める | 武器素材(銀) | クリアボーナス：3200exp<br>依頼達成ボーナス：5500G |




### エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(砂) | P.135 | アンデッド(砂) | P.133 |
| 弓兵(砂) | P.142 | 魔道士 | P.140 |
| 槍兵(砂) | P.141 | サンド・オーガ | P.136 |

### 宝箱の破壊時にウタウタイモードを使用

「方位磁針の材料」とマップや制限時間は同じだが、2つ目の宝箱の付近に魔道士が増え、3つ目宝箱の近くにいるサンド・オーガも3体に増加している。1つ目の宝箱を破壊するときに敵を倒してブラッドゲージを溜め、2つ目と3つ目の宝箱を開けるときにウタウタイモードを発動しよう。

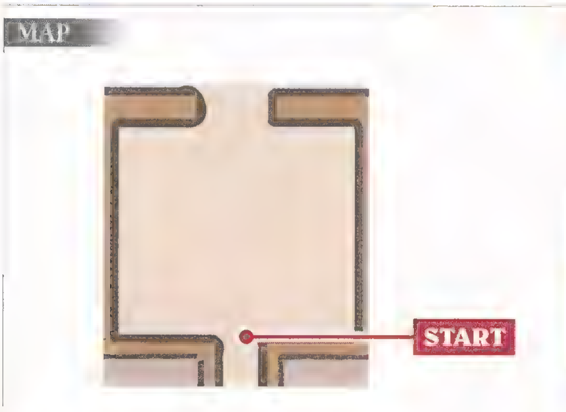


▲戦輪は攻撃力が低めなので、敵や宝箱を壊すのに時間がかかる。失敗した場合は戦輪を強化してから再挑戦してみよう。

## 砂の国 砂の国では給料日

依頼出現条件 四章四節をクリア　武器制限 なし

| | | |
|---|---|---|
| 制限時間ゼロになるまで1分間生き延びる | － | － |




### エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| ゴーレム | P.150 |
| 黄金兵 | P.134 |

### 使用頻度の高いパンチをステップで避ける

砂の国の依頼を3回クリアするごとに受けられる。ゴーレム戦では、切り離した腕を頭上から降らせるパンチ攻撃を受けないようにしたい。着弾地点が表示されたらステップで回避するのだが、このパンチ攻撃は2発連続のため、ステップを連続で出して2発目まで避けてから反撃しよう。



▲接近すると地面を叩きつける攻撃をしてくる。右腕→左腕と攻撃してくるので、攻撃とは反対側にステップして回避し、攻撃後のスキに反撃していこう。

# サバイバル 明日への挑戦

依頼出現条件 | 五章一節をクリア　　武器制限 なし

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 8ラウンドの戦いを勝ち抜く | [illegible] | 剣：処女の咎 | [illegible] | クリアボーナス：6000exp<br>依頼達成ボーナス：9000G |

## 小型の敵も軽視せずしっかり対処していこう

全8ラウンドを戦う「明日への挑戦」は、ストーリーミッション四章までの敵と順番に戦う。1戦目はスピリットが憑依した敵兵が強力だが、戦闘中にブラッドゲージが溜まるので、ウタウタイモードを発動すると簡単に倒せる。また5戦目はオオカミの数が多く、倒してもすぐに呼ばれてしまう。攻撃を大型に集中させ、短時間で決着をつけよう。

### 各バトルの情報とポイント

| 1戦目 | vs剣兵×4、弓兵×2、槍兵×1、スピリット×3 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 160 | 獲得exp | 150 |







戦闘が始まると剣兵と槍兵がこちらに向かってきて、そのうち3体がスピリットに憑依される。敵兵を素早く撃破して、できるだけ憑依されるのを防ごう。この際、弓兵の矢はステップで回避すること。

| 2戦目 | vsアンデッド・ギガース×1 大型 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 280 | 獲得exp | 300 |




足で地面を踏みつけて衝撃波を発生させ、周囲を攻撃してくる。ジャンプで避けてもいいが、急いで倒す必要はないため、ここはガードして安全にやり過ごすのが得策だ。距離をとって突進を誘い、転んだり尻餅をついたら、そこへ攻撃していこう。

| 3戦目 | vsトロル×1、アンデッド(森)×2 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 440 | 獲得exp | 500 |






トロルは離れたところから、ボディプレスで一気に近づいてくる。アンデッド（森）は歩みが遅いので、トロルをアンデッド（森）と引き離して戦うといい。

| 4戦目 | vsケンタウロス×1 大型 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 560 | 獲得exp | 650 |




戦闘が始まると、ケンタウロスが突進してくることがあるので、左右に動いてこれを避けよう。突進後ケンタウロスはすぐに反転し、こちらが攻撃できるスキは少ない。前方への攻撃を避けつつ側面や背後に回り込んで、攻撃後のスキにダメージを与えていこう。

| 5戦目 | vsオオカミ、砂オオカミ | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 720 | 獲得exp | 800 |






大量のオオカミ（小型）が一緒に出現し、包囲されやすい。包囲されないように動き回り、大型のオオカミに狙いをつけて優先的に倒そう。

| 6戦目 | vsゴーレム×1 大型 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 880 | 獲得exp | 1000 |




距離が離れていると、上空から両腕を降らす攻撃や目からビームを出して攻撃してくるので、接近戦に持ち込むといい。接近戦では上空から両腕を降らす攻撃を回避しながら、地面を2回連続で叩く攻撃をジャストガードすることでゴーレムをひるませ、反撃していこう。

| 7戦目 | vs騎馬兵×1、魔道士×5 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 1000 | 獲得exp | 1200 |






騎馬兵の突進を避けつつ、魔道士の排除を目指す。魔道士は高い位置に浮いているので、剣のジャンプ攻撃など、当てやすい攻撃を使おう。

| 8戦目 | vsフレイム・ケンタウロス×1 大型 | | |
|---|---|---|---|
| 獲得ゴールド | 1200 | 獲得exp | 1400 |



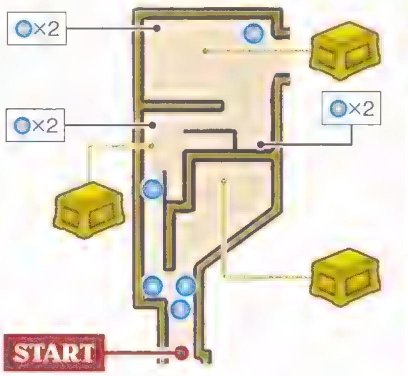

フレイム・ケンタウロスは近づくだけでダメージを受けてしまう。このダメージはフレイム・ケンタウロスから離れると、HPゲージに赤く表示されている分だけ回復できるので、攻撃→離れて回復を繰り返して戦おう。ウタウタイモードを発動して一気に倒してもいい。

## 教会都市 流れ星

依頼出現条件 五章二節をクリア　武器制限 なし

| | | |
|---|---|---|
| 1分15秒以内に宝箱から「流星石」を3つ集める | 剣：折れた鉄塊 | クリアボーナス：1800exp<br>依頼達成ボーナス：5000G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(教会) | P.135 | 砲兵(教会) | P.139 |
| 弓兵(教会) | P.142 | 騎馬兵 | P.135 |
| 槍兵(教会) | P.141 | | |

### 敵兵には一切構わず宝箱をめざす

敵とバリケードの数が多く、迅速に移動しないと時間が足りなくなってしまう。敵はすべて無視して宝箱に攻撃を集中させよう。武器は攻撃速度の速い剣や格闘装具がオススメだ。3つ目の宝箱付近には騎馬兵がいるので、近づく際は突進攻撃を避ける準備をしておこう。



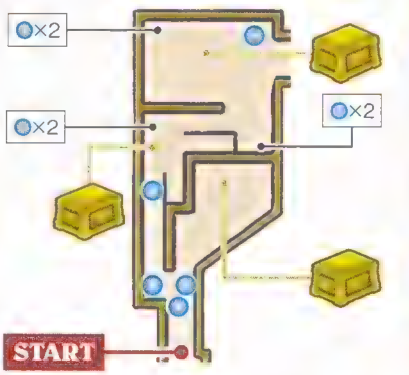
▲バリケードが多いため、ジャンプで跳び越えて宝箱のある場所に向かおう。弓兵や砲兵の攻撃は、移動し続けていれば避けられる。

## 教会都市 旧世界の宝具

依頼出現条件 「流れ星」をクリア　武器制限 なし

| | | |
|---|---|---|
| 1分10秒以内に宝箱から「旧世界の宝具」を3つ集める | 武器素材(金) | クリアボーナス：3600exp<br>依頼達成ボーナス：7500G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵(教会) | P.135 | 砲兵(教会) | P.139 |
| 弓兵(教会) | P.142 | 騎馬兵 | P.135 |
| 槍兵(教会) | P.141 | 巨人剣士・一型 | P.147 |
| 小盾兵(教会) | P.136 | | |

### 敵兵の攻撃を回避した後に宝箱を狙おう

制限時間が「流れ星」よりさらに短くなるので、攻撃速度と範囲のバランスがいい剣で挑むのがオススメだ。敵の攻撃を受けるとタイムロスになるので、宝箱へ攻撃している最中も、敵に狙いを絞らせないように動き回ろう。最後の宝箱の鎖は、ウタウタイモードで一気に破壊するといい。



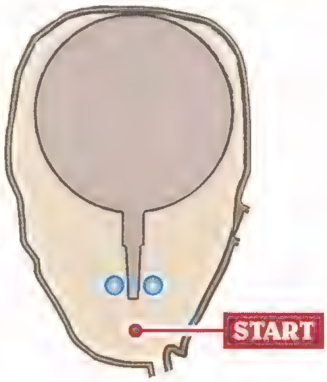
▲巨人剣士・一型は無視して宝箱まで近づき、ウタウタイモードで急いで破壊。ブラッドゲージがわずかでも、発動できれば十分破壊できる。

## 【教会都市】彗星石

依頼出現条件 五章三節をクリア　武器制限 なし

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 1分以内に敵から「彗星石」を7つ奪い集める |
| 初回報酬 | 格闘装具：紺碧の腕 |
| 通常報酬 | クリアボーナス：1800exp<br>依頼達成ボーナス：5000G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 |
|---|---|
| 巨人剣士・二型 | P.148 |
| 爆弾兵 | P.139 |

### 巨人剣士・二型に爆弾を当てる

出現する敵兵は巨人剣士・二型と爆弾兵のみで、巨人剣士・二型を倒すとクリア条件のアイテムがすべてそろう。しかし、通常の攻撃だけでは制限時間内に倒すことは難しい。そこで巨人剣士・二型の近くで爆弾兵を倒し、爆弾でダメージを与えよう。これを数回繰り返すと倒せるはずだ。



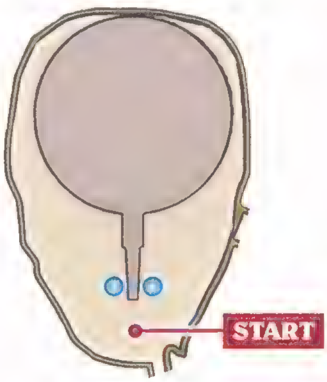
▲巨人剣士・二型をダウンさせたら大チャンス。チャンスマーカー付近に爆弾兵をおびき寄せて倒せば、爆弾で大ダメージが与えられる。

## 【教会都市】旧世界の神器

依頼出現条件 「彗星石」をクリア　武器制限 なし

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 1分30秒以内に敵から「旧世界の神器」を8つ奪い集める |
| 初回報酬 | 武器素材（金） |
| 通常報酬 | クリアボーナス：3600exp<br>依頼達成ボーナス：7500G |

MAP




エネミー

| 名前 | 参照 | 名前 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 剣兵（教会） | P.135 | 巨人剣士・一型 | P.147 |
| 爆弾兵 | P.139 | 巨人剣士・二型 | P.148 |

### 1体目の巨人剣士・二型を素早く倒す

制限時間が短いため、1体目の巨人剣士・二型は爆弾兵が落とす爆弾だけでなく、ウタウタイモードを発動して一気に倒そう。その後出現する2体の巨人剣士・一型はロックオンして1体に攻撃を集中させる。爆弾兵が大勢出現するので、複数の爆弾を同時に爆発させてダメージを与えよう。



▲1体の巨人剣士を相手にしているときは、残りの巨人剣士の攻撃を受けないように、マップを拡大して位置を確認しながら戦おう。

# CHAPTER 3

## DATA

データ

# 武器&アイテムデータ

ゼロは旅の途中で、さまざまな武器やアイテムを手に入れる。武器にはそれぞれ違った個性があり、強化することでより強力になっていく。性能や特徴を把握し、効果的に使えるようになろう。

## ページの見かた

### 武器データ（→P.117～）



### アイテムデータ（→P.131）



#### 1 武器の見た目

その武器のLv1のときの見た目。見た目は武器を強化すると変化する。

#### 2 武器の分類、武器の名前

武器の分類と名前。分類は剣、槍、格闘装具、戦輪の4種類あり、それぞれの分類ごとに入手できる時期が早いものから掲載している。なお、武器は五章四節までに手に入るもののみを掲載している。

#### 3 入手方法

武器の入手方法。宝箱から入手できる場合はそのミッションを、アコールの依頼で入手できる場合は依頼名、ショップで販売される場合は販売価格を記載している。なお、武器はすべてLv1の状態で入手する。

#### 4 武器の能力

武器の攻撃動作の速さを示す「スピード」、攻撃力の高さを示す「パワー」、攻撃できる範囲の広さを示す「攻撃範囲」を本書独自の基準で5段階評価している。なお、武器は分類によって特性が異なるため、評価は同じ分類の武器と比較したものとなっている。また、評価は五章四節までに強化できる武器Lvの範囲内の能力を総合して出している。

#### 5 武器Lvごとのステータス、必要素材、必要資金

武器を強化したときの武器Lvごとの攻撃力とサイズの推移、そのレベルに強化するために必要な武器素材とゴールドを掲載している。攻撃力は数値が高いほど敵に与えるダメージが大きく、各武器Lvの攻撃力を総合的に評価したものが4のパワーの値となっている。サイズはS、M、Lの順に大きく、サイズが大きくなると攻撃範囲は広くなるが、武器の振りが遅くなることがある。なお、五章四節までに強化できないレベルに関しては「－」としている。

#### 6 武器の解説

その武器での戦いかた、強化の方針などを解説。

#### 7 ボタン操作で出せる攻撃

その武器が武器Lv4までに出せる攻撃とそのボタン操作。地上で出せるものは「地上」、空中で出せるものは「空中」に分けて掲載している。武器を強化することで出せるようになる攻撃には、その武器Lvと技の名前も併せて記載している。また、ボタンを連打することで攻撃を出し続けられる攻撃には「▼」、ボタンを押しっぱなしにすることで溜められる攻撃には「⬇」を記載している。

#### 8 アイテムのアイコンと名前

ショップで売られるアイテムの見た目と名前。

#### 9 価格

ショップでの販売価格。

#### 10 効果

そのアイテムの効果。

#### 11 主な入手方法

アイテムが販売される時期や主な入手方法を掲載。



## 剣 ゼロの剣

スピード

パワー

攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 24 | M | — | — |
| 2 | 70 | M | — | — |
| 3 | 117 | M | — | — |
| 4 | — | — | — | — |

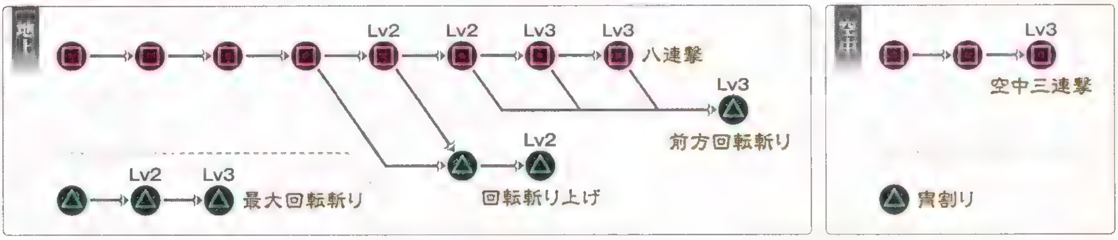
### ストーリーの進行とともに進化する特殊な剣

ゼロが最初から所持している剣。ほかの武器とは違って武器素材での強化は行なえず、ストーリーが特定の場面まで進むと進化するのが特徴だ。攻撃力は低めだが、スピードと攻撃範囲が優れているため、多数の敵を相手にする際に役立つ。また、ウタウタイに対しては若干だが攻撃力が増すという特性をもつ。



◀ストーリーの終盤になるとLv3に進化し、強力な前方回転斬りを出せるようになる。

**ボタン操作で出せる攻撃**






## 剣 千年樹の歌声

スピード

パワー

攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | S | — | — |
| 2 | 36 | S | 武器素材(銅) | 2600 |
| 3 | 57 | M | 武器素材(銅) | 3000 |
| 4 | 122 | M | 武器素材(銀) | 19100 |

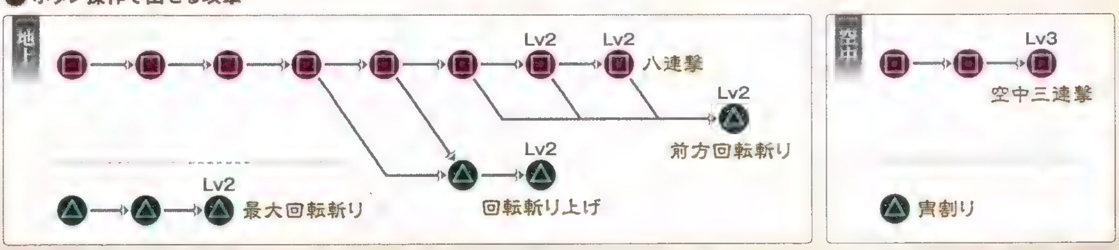
### 進化させることで攻撃範囲が拡大する

一章一節の宝箱から入手できる剣。スピードは早めだが、サイズがSのため攻撃範囲はあまり広くない。Lv3に強化するとサイズがMになり、ゼロの剣と同等の攻撃範囲になる。主力の武器として使うなら、Lv3まで強化しよう。また、Lv4に強化すれば攻撃力が大幅に上昇し、終盤の戦いでも頼りになる武器となる。



◀通常攻撃4回からのSP攻撃は攻撃範囲が広く、多くの敵を攻撃する際に重宝する。

**ボタン操作で出せる攻撃**





## 剣 断罪の咆哮

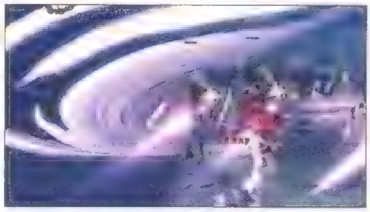
入手方法 一章一節クリア後 販売開始(3700G)

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 42 | L | — | — |
| 2 | 55 | L | 武器素材(銅) | 3100 |
| 3 | 68 | L | 武器素材(銅) | 3600 |
| 4 | 134 | L | 武器素材(銀) | 19100 |

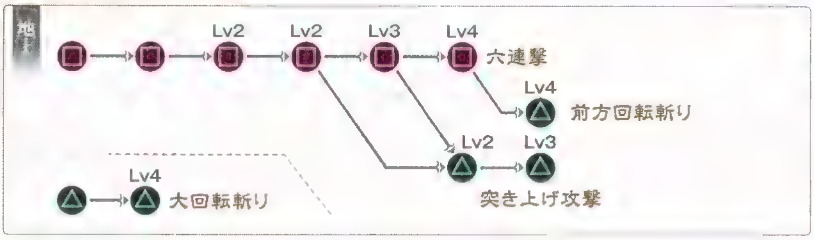
### スピードは遅いが攻撃範囲の広さが魅力

サイズがLのため攻撃範囲がほかの剣よりも広く、攻撃も前方回転斬りや突き上げ攻撃など範囲の広いものがそろっている。Lv1の状態では通常攻撃を2発までしか出せず強力なSP攻撃を出せないので、手に入れたら早めにLv3まで強化するといい。強化後は通常攻撃4発からの突き上げ攻撃で敵を吹き飛ばしていこう。



◀各種攻撃後のスキが大きいので、ステップを使って攻撃後のスキを少なくしよう。

#### ボタン操作で出せる攻撃









## 剣 高潔なる師剣

入手方法

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 41 | S | — | — |
| 2 | 51 | S | 武器素材(銅) | 6500 |
| 3 | 60 | S | 武器素材(銅) | 7500 |
| 4 | 70 | S | 武器素材(銅) | 8600 |

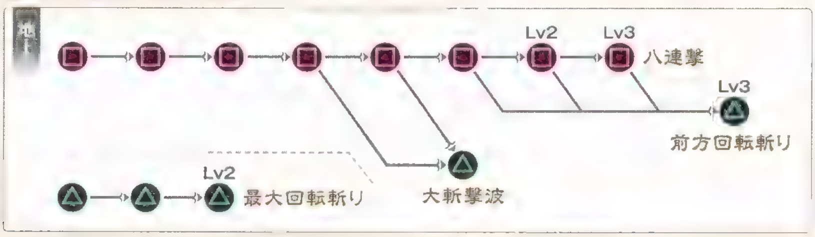
### 攻撃範囲の狭さをSP攻撃で補う

強化に必要な武器素材が武器素材(銅)のみなので、比較的簡単にLv4まで強化できるのが強み。サイズがSで攻撃範囲が狭いため、早い段階でLv4まで強化して、SP攻撃の前方回転斬りを主力として使っていこう。HPが多い敵は打ち上げてから空中で通常攻撃を4発当てて、最後にSP攻撃の冑割りを出すコンボがオススメだ。



◀敵の数が多いときは、攻撃範囲が広い前方回転斬りを出して、敵を一網打尽にしよう。

#### ボタン操作で出せる攻撃








## 剣　春王

入手方法　二章一節クリア後 販売開始（7700G）

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 35 | S | — | — |
| 2 | 46 | M | 武器素材(銅) | 6500 |
| 3 | 54 | M | 武器素材(銅) | 7500 |
| 4 | 87 | M | 武器素材(銀) | 19100 |

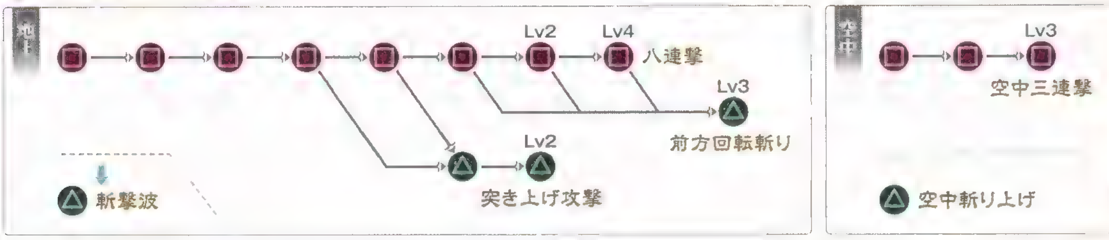
### 斬撃波で離れたところを攻撃できる

Lv1はサイズがSのため攻撃範囲が狭いが、Lv2以降になるとサイズがMになり攻撃範囲が広がる。SP攻撃では光刃を前方に飛ばす斬撃波という技を出せる。この光刃は敵を貫通するため、向かってくる敵を迎撃するときに便利だ。ただし、光刃はゼロの正面にしか飛ばないため、高台などの高所にいる敵は攻撃できない。



◀斬撃波は溜めることができ、溜めて出さないときは、斬撃波の飛距離が短くなる。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 剣　処女の咎

入手方法　アコールの依頼 「森の伝統工芸品」をクリア

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 109 | M | — | — |
| 2 | 123 | M | 武器素材(銅) | 15400 |
| 3 | 138 | M | 武器素材(銀) | 18200 |
| 4 | 152 | M | 武器素材(銀) | 20800 |

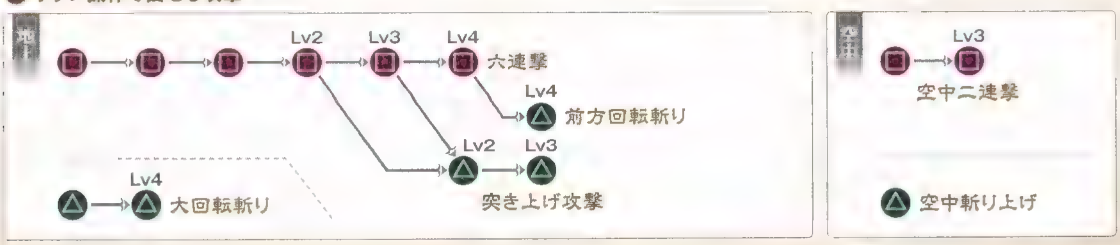
### オーソドックスで扱いやすい剣

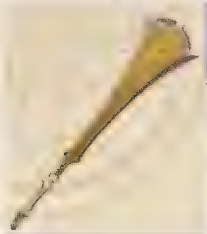
スピードは遅めだが攻撃範囲と攻撃力が優れている。攻撃の主力にしたいのなら、手に入れたら優先的に強化したい。Lv3から使用できる範囲が広いSP攻撃の突き上げ攻撃をメインに使い、HPが高い敵に対しては、六連撃からLv4で使えるようになるSP攻撃の前方回転斬りを使って迎撃していこう。



◀空中斬り上げは動作が早いため使いやすい。敵集団に斬り込むきっかけにしよう。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 剣 聖徒の煉獄

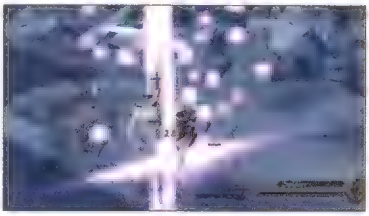
入手方法 三章六節クリア後 販売開始(21000G)

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 83 | S | — | — |
| 2 | 93 | M | 武器素材(銀) | 17700 |
| 3 | 102 | M | 武器素材(銀) | 20700 |
| 4 | 134 | M | 武器素材(金) | 43000 |

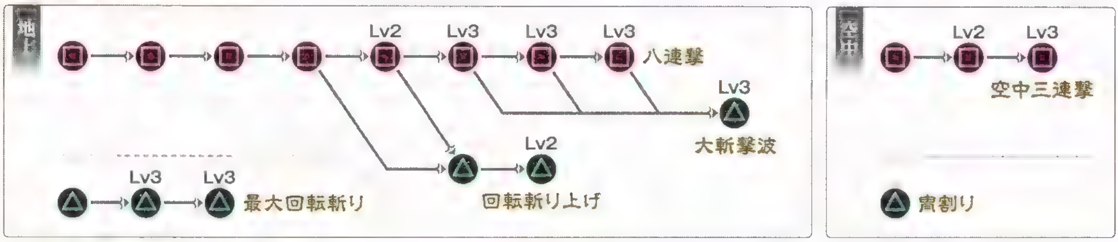
### 攻撃速度の速さが魅力

攻撃範囲はやや狭いが、広範囲を攻撃できるSP攻撃を有している剣。攻撃を出すスピードが速めで、さらにLv1の状態でも攻撃力が83と高め。Lv3までは武器素材(銀)のみで強化でき、回転斬り上げのほかにも広範囲攻撃の大斬撃波を使えるようになるので、手に入れたら早めにLv3まで強化しよう。



◀回転斬り上げで敵を浮かせたら、そのまま背割りを出して敵を地面に叩きつけよう。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 剣 偽りの契約

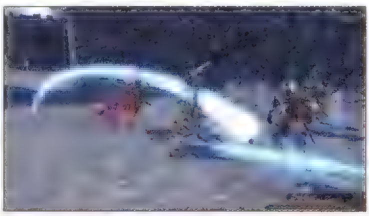
入手方法 四章四節クリア後 セントから献上される

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 104 | S | — | — |
| 2 | 114 | S | 武器素材(銀) | 26600 |
| 3 | 124 | M | 武器素材(銀) | 31000 |
| 4 | 142 | M | 武器素材(金) | 43000 |

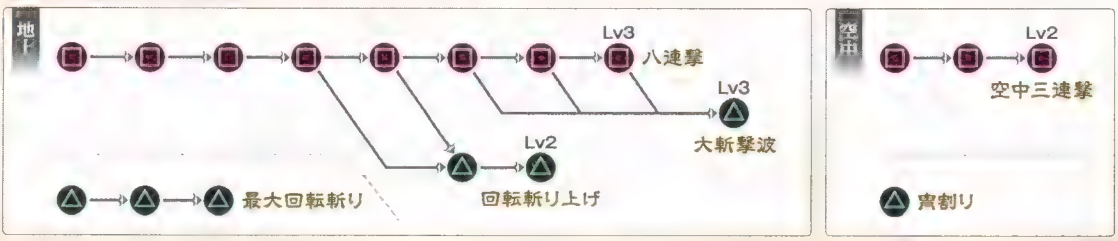
### スピードとパワーを兼ね備えた剣

攻撃範囲は狭いが、攻撃力が高く攻撃を出すスピードも速い剣。Lv2に強化すれば回転斬り上げ、Lv3に進化させれば大斬撃波といった攻撃範囲が広い攻撃を使えるようになる。Lv3へ強化するのに必要な武器素材は比較的手に入りやすい銀のみなので、手に入れたら優先的にLv3まで進化させるといい。



◀攻撃を出すスピードが速いのが魅力。範囲が広い大斬撃波を出すまえのスキが少ない。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 剣 血喰刀

入手方法 五章二節クリア後 販売開始(37800G)

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 127 | M | — | — |
| 2 | 146 | M | 武器素材(金) | 32200 |
| 3 | 158 | M | 武器素材(金) | 37600 |
| 4 | 170 | M | 武器素材(金) | 43000 |

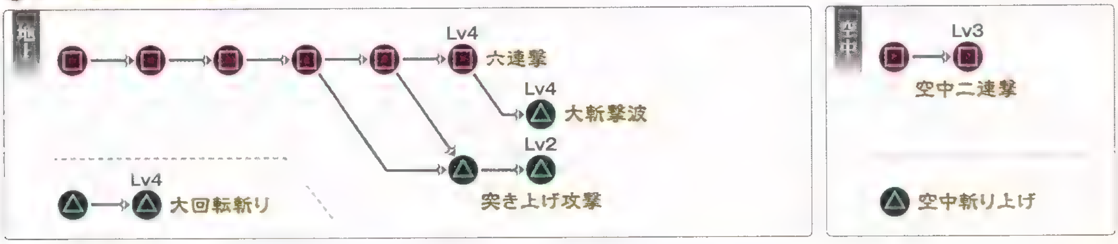
### 剣ではトップクラスの攻撃力を誇る

剣の中ではもっとも攻撃力が高く、攻撃できる範囲も広い。強化すればさらに攻撃力が増すが、強化には手に入る数が限られている武器素材(金)が必要になるので、武器素材が足りなければLv1のまま使っていくのも手だ。なお、この武器を装備しているときは、ブラッドゲージが溜まりやすくなる。



◀敵集団を相手にする際は、通常攻撃を途中で止めて大回転斬りにつなげてもいい。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 剣 折れた鉄塊

入手方法 アコールの依頼「流れ星」をクリア

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 95 | S | — | — |
| 2 | — | — | — | — |
| 3 | — | — | — | — |
| 4 | — | — | — | — |

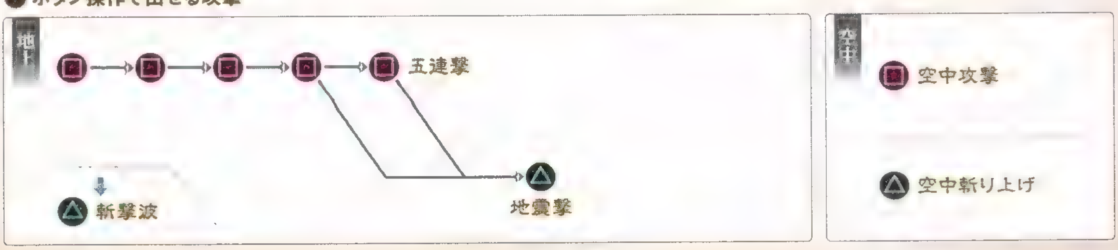
### 折れて短くなっている特殊な剣

攻撃力は高いが、刀身が途中で折れてしまっているため攻撃範囲は狭い。Lv2以上に強化すると折れている刀身が復活して、その真価を発揮できるようになるが、Lv2以上への強化は五章四節クリア後に入手できる特殊な武器素材が必要だ。それまでは光刃を飛ばせる斬撃波を中心に使ってリーチのなさを補おう。



◀攻撃範囲は狭いが、斬撃波を使うことにより離れたところにいる敵を攻撃できる。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 槍 歪なる飢餓

入手方法 一章四節クリア後、ディトから献上される




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 66 | S | — | — |
| 2 | 83 | S | 武器素材(銅) | 4500 |
| 3 | 99 | M | 武器素材(銅) | 5300 |
| 4 | 116 | M | 武器素材(銅) | 6000 |

### 強化しやすいのが最大の特徴

最初に入手できる槍。攻撃力は低いがLv4までの強化が武器素材(銅)のみで行なえ、必要資金も少ない。序盤のうちにLv4に強化すれば、ほかの槍を手に入れるまでの主力として十分活躍できる。ただし、攻撃のスピードが遅いため、攻撃されてコンボが中断しないように、リーチを活かして敵を攻撃していこう。



◀HPが多い敵に対しては、連続で攻撃を繰り出す突き(連撃)を出していくと効果的。

**ボタン操作で出せる攻撃**






## 槍 交愛の槍

入手方法 アコールの依頼「火打ち石」をクリア




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 73 | S | — | — |
| 2 | 88 | S | 武器素材(銅) | 7900 |
| 3 | 102 | S | 武器素材(銅) | 9200 |
| 4 | 145 | S | 武器素材(銀) | 19100 |

### 素早い連続攻撃ができる槍

サイズがSのため、攻撃範囲は槍の中では狭い。その代わり攻撃のスピードが早く、攻撃中に敵に攻撃されて動作が中断してしまうことが少ない。SP攻撃を使えば多数の敵に囲まれたときにも対処しやすいので、普段は五連撃を主力に戦い、敵が多いときはそこから跳躍攻撃→滑空突きとコンボをつなごう。



◀通常攻撃3発からの突き(連撃)は、SPゲージが0になるまで攻撃を出し続けられる。

**ボタン操作で出せる攻撃**





## 槍 [illegible]

入手方法 [illegible]

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 98 | L | — | — |
| 2 | 115 | L | 武器素材(銅) | 9600 |
| 3 | 168 | L | 武器素材(銀) | 16700 |
| 4 | 186 | L | 武器素材(銀) | 19100 |

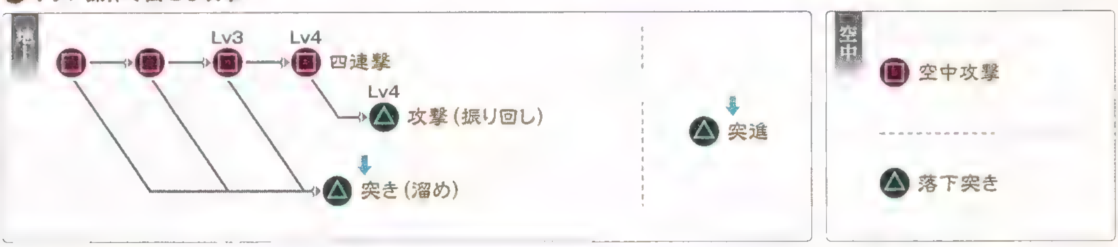
### スキが大きいものの攻撃範囲は広い

槍の中ではトップクラスの攻撃範囲を誇り、攻撃力も比較的高め。ただし、四連撃や攻撃(振り回し)など、ほとんどすべての攻撃について、攻撃が出るまでのスキが大きく、敵に囲まれている状況では戦いにくい。敵が見えたらあらかじめ四連撃を出しておき、囲まれるまえに突き(溜め)や攻撃(振り回し)を出して攻撃しよう。



◀敵を発見したら、すぐに突き(溜め)を溜めておき、向かってくる敵を迎撃するといい。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 槍 守護者の宣誓

入手方法 二章六節クリア後 販売開始(12400G)

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 106 | M | — | — |
| 2 | 147 | M | 武器素材(銅) | 10300 |
| 3 | 183 | M | 武器素材(銀) | 16700 |
| 4 | 203 | M | 武器素材(銀) | 19100 |

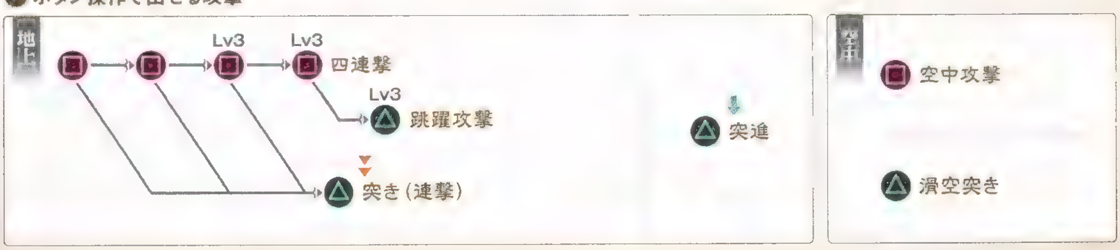
### スピードは遅いが安定した攻撃力をもつ

槍の中では攻撃を出すスピードが遅めだが、リーチがあり攻撃力も高い。乱戦で使用すると攻撃を受けてこちらの攻撃が中断させられてしまうため、離れたところから攻撃を繰り出し、向かってくる敵をSP攻撃で迎撃しよう。武器素材(銅)を1つ、武器素材(銀)を2つ用意すればLv4まで強化できるお手軽さも魅力。



◀武器素材(銀)でLv4にでき、攻撃力は203まで上昇するので終盤まで使っていける。

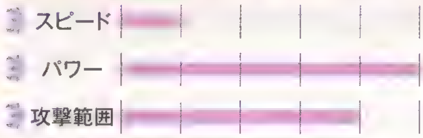
#### ボタン操作で出せる攻撃





## 槍 | 千年樹の嘆き

三章四節クリア後
販売開始（20600G）




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 133 | M | — | — |
| 2 | 164 | L | 武器素材(銀) | 17300 |
| 3 | 219 | L | 武器素材(銀) | 20200 |
| 4 | 311 | L | 武器素材(金) | 43000 |

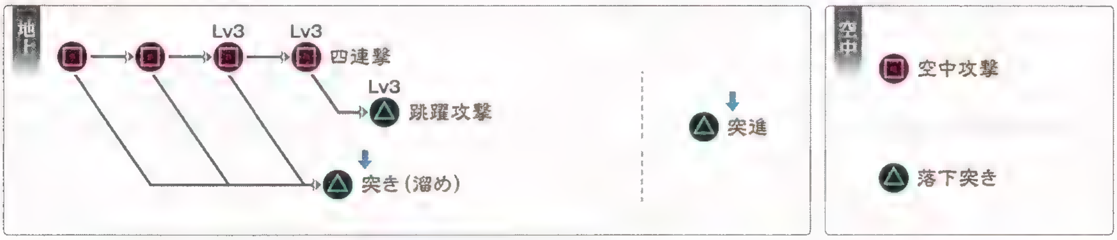
### 鈍重だが最大級の攻撃力をもつ

強化することで槍の中でもトップクラスの攻撃力を誇るが、攻撃を出すまでのスピードが非常に遅い。ボタンを押したあとワンテンポ遅れて攻撃を出すため、多数の敵と戦うのには向いていない。普段は高い攻撃力を活かせる突進で敵集団へ攻撃をしかけ、敵を蹴散らしたあと別の武器に切り替えて攻撃を続けていこう。



◀空中で出せる落下突きは攻撃範囲が広いため、攻撃の起点として使っていこう。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 槍 | 王位簒奪者の槍

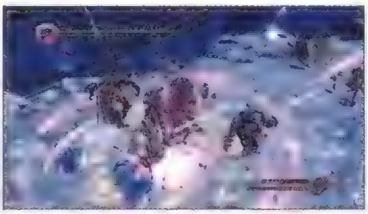
[illegible]




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 145 | S | — | — |
| 2 | 169 | M | 武器素材(銀) | 21200 |
| 3 | 245 | L | 武器素材(銀) | 24800 |
| 4 | 311 | L | 武器素材(金) | 43000 |

### 強化することで攻撃力と攻撃範囲が強化される

Lv1の状態ではサイズがSのため攻撃範囲が心許ないが、強化するごとにサイズが拡大し弱点が補われる。また、Lv4まで強化すれば攻撃力は槍で最大級となるので、武器素材(金)があればLv4まで強化して使いたい。戦闘ではジャンプからの落下突きで敵を攻撃し、そのまま四連撃へのコンボへつなげるのがオススメ。



◀落下突きは範囲が広いものの、攻撃後のスキが大きい。ステップしてスキをなくそう。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 槍 奇術師の杖

入手方法 五章一節クリア後 販売開始(37800G)

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 153 | S | — | — |
| 2 | 173 | S | 武器素材(金) | 32200 |
| 3 | 187 | S | 武器素材(金) | 37600 |
| 4 | 201 | S | 武器素材(金) | 43000 |

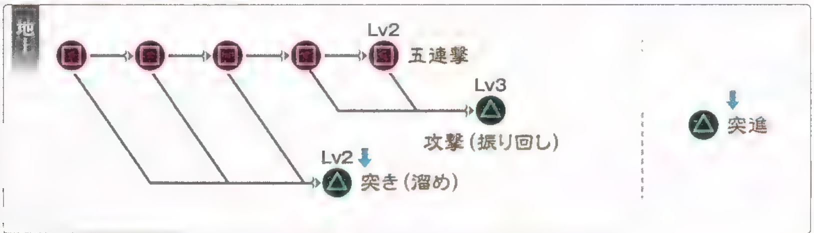
### 攻撃のスピードが速く扱いやすい槍

攻撃を出すまでのスピードが速く、かつ攻撃力も高め。サイズがSのため、攻撃範囲はほかの槍と比べると狭いが、攻撃の動作が速いため敵に囲まれた状態でも扱いやすい。欠点は強化に必要な武器素材が手に入りにくい金のみということ。Lv1の状態でも攻撃力は153と十分高いので、強化させずに使ってもいいだろう。



◀攻撃範囲が広い落下突きで敵をまとめて攻撃し、着地後に通常攻撃へつないでいこう。

**ボタン操作で出せる攻撃**









## 槍 夜叉明棱

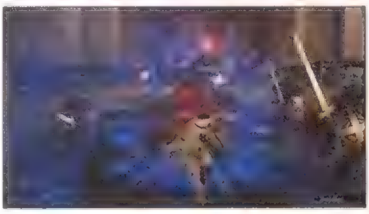
入手方法

スピード / パワー / 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 183 | M | — | — |
| 2 | 199 | M | 武器素材(金) | 35800 |
| 3 | 236 | L | 武器素材(金) | 41800 |
| 4 | — | — | — | — |

### 敵をひるませる強力な槍

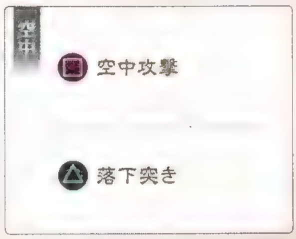
攻撃力がLv1の状態でも183とかなり高い槍。敵をひるませやすい特殊な効果が付加されていて、さらに攻撃範囲も広いため使い勝手はいい。ただし、強化させるにはLv2にする段階から入手しにくい武器素材(金)が必要。また、Lv4への強化には五章四節クリア後に入手できる武器素材が必要になる。



◀出せる攻撃が少なく、単体でのコンボには向いていない。単発の攻撃で攻めていこう。

**ボタン操作で出せる攻撃**





## 格闘装具 自虐の悦極

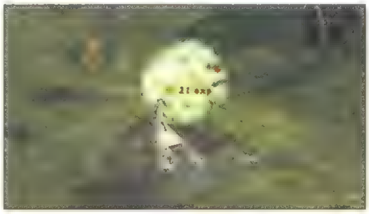
入手方法 二章六節クリア後、デカートから献上される

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 93 | M | — | — |
| 2 | 107 | M | 武器素材(銅) | 10300 |
| 3 | 152 | L | 武器素材(銀) | 16700 |
| 4 | 169 | L | 武器素材(銀) | 19100 |

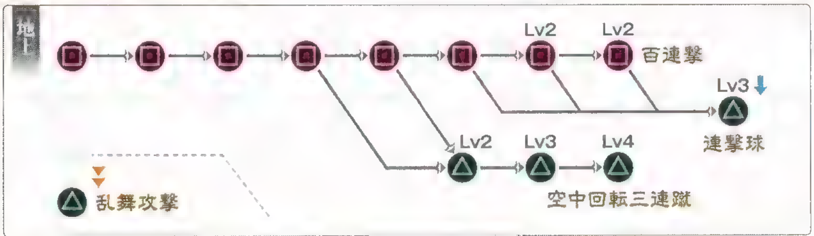
### 攻撃力は低いが強化しやすい

デカートから献上される格闘装具で、多彩な連続攻撃を放つことができる。攻撃力は格闘装具の中では低めだが、強化に必要な武器素材が銅と銀だけのため、ほかの格闘装具よりも強化しやすい。数が多い敵を相手にするときはスキが少ない百連撃を中心に使い、強敵には強力な連撃球を狙っていこう。



◀連撃球はボタンを押しっぱなしにすると、SPゲージの分だけ連続ヒットさせられる。

**ボタン操作で出せる攻撃**









## 格闘装具 氷衝の拳

入手方法 三章一節クリア後 販売開始(15900G)

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 109 | S | — | — |
| 2 | 125 | S | 武器素材(銅) | 13300 |
| 3 | 147 | S | 武器素材(銀) | 16700 |
| 4 | 163 | S | 武器素材(銀) | 19100 |

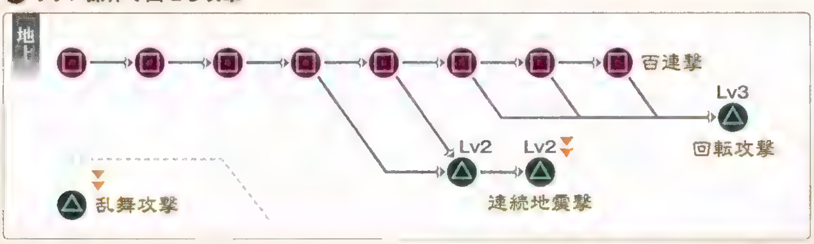
### Lv2に強化したときのSP攻撃が強力

攻撃力が高く、最初から百連撃を使うことができる格闘装具。Lv2以降の強化には武器素材(銀)が必要になるが、Lv2に強化すると連続地震撃、Lv3にすると回転攻撃という、格闘装具としては攻撃範囲が広いSP攻撃を使えるようになる。ほかの格闘装具と比較すると多数の敵を相手にするときに使いやすい。



◀最終的な攻撃力は自虐の悦極に劣るが、道中での使い勝手ではこちらが勝る。

**ボタン操作で出せる攻撃**








## 格闘装具 金剛拳

入手方法

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 133 | M | — | — |
| 2 | 143 | L | 武器素材(銅) | 15100 |
| 3 | 159 | L | 武器素材(銀) | 17800 |
| 4 | 236 | L | 武器素材(金) | 43000 |

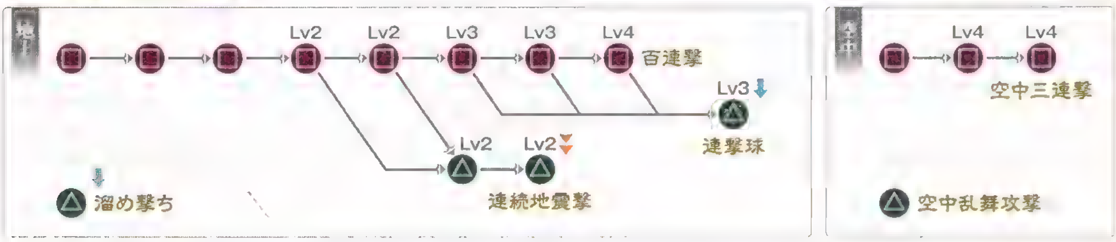
### 状況に応じてSP攻撃を使い分けられるのが強み

攻撃力がかなり高く、SP攻撃の溜め撃ちで強力な一撃を放つことができる。また、Lv2まで強化すると攻撃範囲が広い連続地震撃を使えるようになるので、HPが多い敵には溜め撃ち、数が多い敵には連続地震撃と使い分けていこう。また、ジャンプからの空中乱舞攻撃で空中コンボを決めることもできる。



◀ジャンプ中に△を押して空中乱舞攻撃を敵にヒットさせれば、空中コンボを決められる。

**ボタン操作で出せる攻撃**






## 格闘装具 聖帝の爪

入手方法 販売開始(25200G)

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 127 | M | — | — |
| 2 | 141 | M | 武器素材(銀) | 21200 |
| 3 | 155 | M | 武器素材(銀) | 24800 |
| 4 | 196 | M | 武器素材(金) | 43000 |

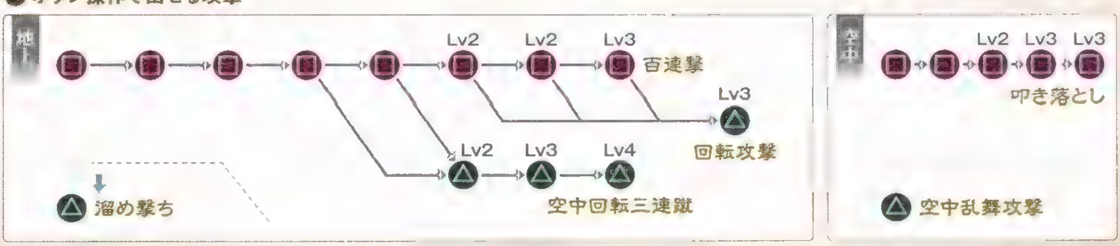
### 空中回転三連蹴でヒット数を稼ぐ

攻撃スピードが速めで、ヒット数を稼ぎやすい。Lv4に強化するとボタン操作で出せる攻撃が百連撃の途中から枝分かれし、空中回転三連蹴につなげることができ、さらに空中乱舞攻撃につなげることが可能だ。普段はこのコンボで戦っていこう。なお、アンデッドに対してダメージを与えやすいという特殊効果が備わっている。



◀空中回転三連蹴を出し、そのまま△ボタンを押せば空中乱舞攻撃につなげられる。

**ボタン操作で出せる攻撃**





## 格闘装具 深紅閃針

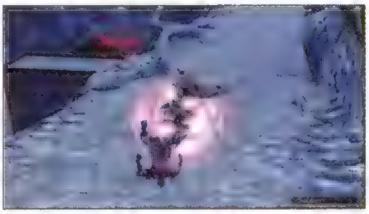
五章二節（→P.092）

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 147 | M | — | — |
| 2 | 160 | M | 武器素材(金) | 32200 |
| 3 | 164 | L | 武器素材(金) | 37600 |
| 4 | 177 | L | 武器素材(金) | 43000 |

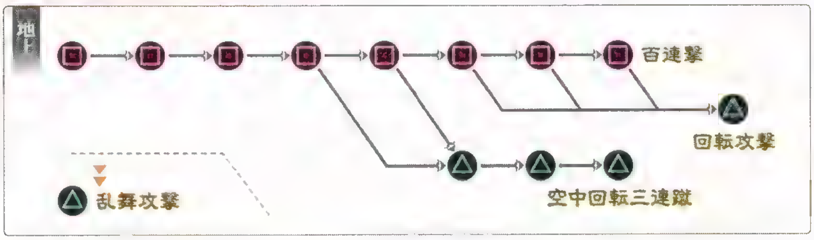
### 最初からすべての技を繰り出せる

Lv1の状態でもすべての攻撃を繰り出すことができ、かつ攻撃力も格闘装具ではトップクラスの性能をもつ。ただし、強化による攻撃力の上昇がほかの格闘装具と比べると低いうえ、貴重な武器素材(金)が必要になる。Lv1の状態でも攻撃力は147と高めなので、強化するのは後回しにしてもいいだろう。



◀攻撃面では敵を打ち上げられる空中回転三連蹴→落下蹴りのコンボが強力だ。

#### ボタン操作で出せる攻撃









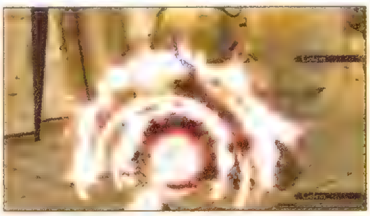
## 格闘装具 紺碧の腕

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 173 | S | — | — |
| 2 | 189 | M | 武器素材(金) | 37600 |
| 3 | 204 | M | 武器素材(金) | 43900 |
| 4 | 218 | M | 武器素材(金) | 50100 |

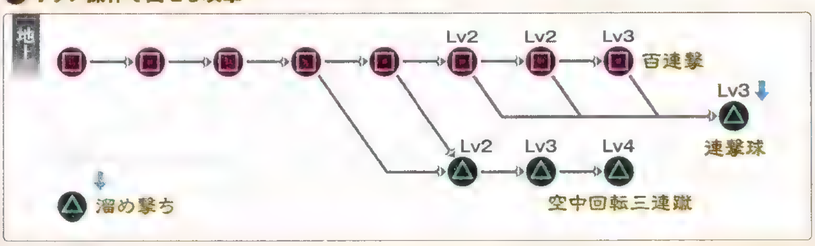
### 強化するのは難しいが攻撃力が高い

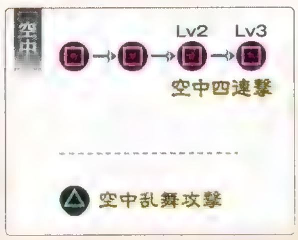
Lv1の状態で攻撃力が173ある格闘装具で、強化すると最終的に攻撃力が218にまで上昇する。Lv1の状態でも通常攻撃を5発出すことができ、空中乱舞攻撃での空中コンボも可能なため、強化していない状態でも十分に強力だ。強化には武器素材(金)が必要だが、Lv2になればサイズがMになるうえ、SP攻撃の種類が増える。



◀溜め撃ちは威力絶大だが、放つまでに時間がかかる。敵が大きなスキを見せたら使おう。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 戦輪　冥府の絶輪

入手方法　三章三節クリア後、オクタから献上される

- スピード
- パワー
- 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 60 | M | — | — |
| 2 | 68 | M | 武器素材(銅) | 15100 |
| 3 | 76 | M | 武器素材(銅) | 17600 |
| 4 | 84 | M | 武器素材(銀) | 20300 |

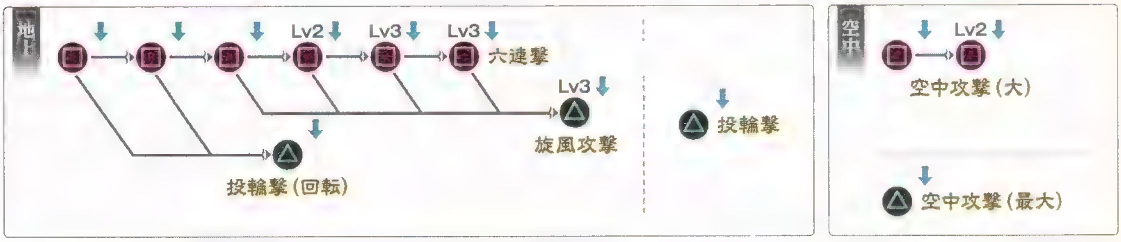
### 基本操作を覚えるのに適した初心者向けの戦輪

使徒のオクタから献上され、最初に手に入る戦輪。三章四節ではロックオン攻撃など戦輪の基本的な使いかたを学べるので覚えておこう。戦輪は範囲は広めだが剣や格闘装具と比べると攻撃の出が遅いため、敵に攻撃されて中断してしまいやすい。ステップで距離をとり、範囲が広いSP攻撃で対抗していくといい。



◀投輪撃は溜めている間、敵の動きがスローモーションになる。その間に狙いをつけよう。

#### ボタン操作で出せる攻撃






## 戦輪　雷霆の旋戟

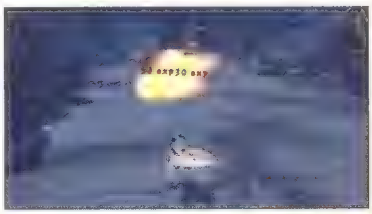
入手方法　三章四節クリア後 販売開始(20600G)

- スピード
- パワー
- 攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 83 | L | — | — |
| 2 | 94 | L | 武器素材(銀) | 17300 |
| 3 | 138 | L | 武器素材(金) | 37600 |
| 4 | 148 | L | 武器素材(金) | 43000 |

### スピードは遅いが戦輪では抜群の攻撃力を誇る

ほかの戦輪とは違って攻撃を出す速度が遅く、攻撃できる回数も少ない。その代わり攻撃力は戦輪の中でもトップクラスで、最大まで溜めた叩き付け攻撃は、通常の敵なら一撃で倒すことも可能だ。攻撃力を活かして近づいてくる敵を投輪撃や叩き付け攻撃といったリーチのある攻撃で、近付かれる前に倒してしまおう。



◀叩き付け攻撃は強力だが、出すまでに時間がかかる。近付いてくる敵を狙い撃とう。

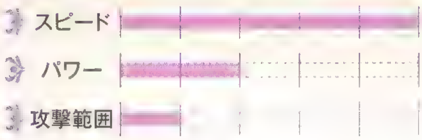
#### ボタン操作で出せる攻撃





## 戦輪 紺碧の鋭刃

入手方法 三章六節クリア後 販売開始（21000G）




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 66 | S | — | — |
| 2 | 73 | S | 武器素材（銀） | 17700 |
| 3 | 81 | S | 武器素材（銀） | 20700 |
| 4 | 88 | S | 武器素材（銀） | 23600 |

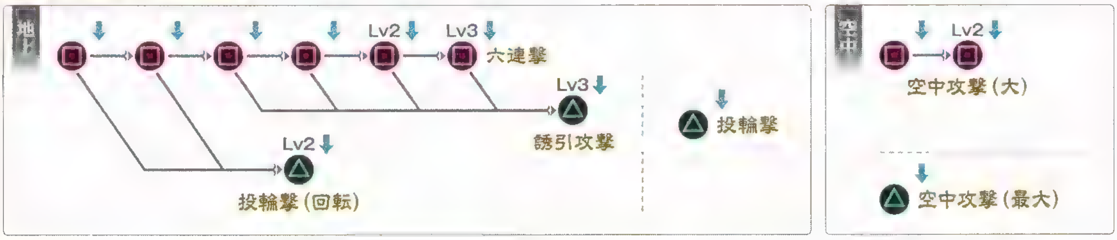
### 動作が速い攻撃が魅力の戦輪

ほかの戦輪と比べると攻撃できる範囲が若干狭いが、攻撃を出すまでのスピードが速い。通常は通常攻撃2発からの投輪撃（回転）で攻撃し、離れた敵にはSP攻撃の投輪撃を使っていこう。なお、Lv3から使うことができる誘引攻撃は、戦輪を振り回して攻撃を命中させた敵を自分の周囲に引き寄せる効果がある。



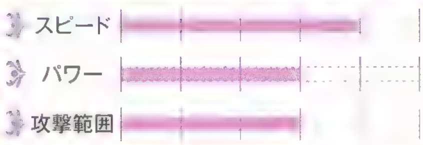
◀誘引攻撃は溜めて出すことで攻撃する範囲が拡大し、離れた敵も引き寄せやすくなる。

#### ボタン操作で出せる攻撃





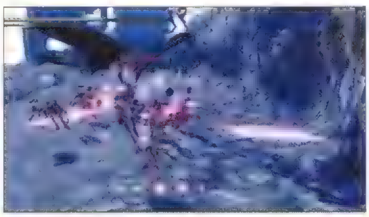

## 戦輪 慟哭する円環




| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 68 | M | — | — |
| 2 | 75 | M | 武器素材（銀） | 23000 |
| 3 | 82 | M | 武器素材（銀） | 26900 |
| 4 | 89 | M | 武器素材（銀） | 30700 |

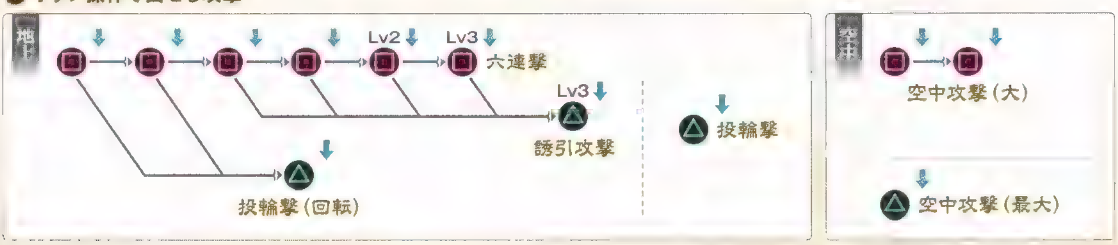
### 攻撃力とスピードのバランスがとれている戦輪

攻撃のスピードがそこそこ早く、乱戦で多くの敵に対して攻撃するのに適している戦輪。数が多い敵兵を相手にするときは、通常攻撃2発からの投輪撃（回転）、または通常攻撃3発からの誘引攻撃で敵を蹴散らしていこう。なお、攻撃力は雷霆の旋戟に劣るが、強化するのに必要な武器素材が銀のみなので、強化がしやすいといえるだろう。



◀攻撃範囲が広く攻撃後のスキも比較的少ない、投輪撃（回転）を中心に戦っていこう。

#### ボタン操作で出せる攻撃





## 戦輪　貴婦人の舞踊

五章二節クリア後
販売開始（37800G）

スピード
パワー
攻撃範囲

| Lv | 攻撃力 | サイズ | 武器素材 | 必要資金 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 106 | M | — | — |
| 2 | 116 | M | 武器素材（金） | 32200 |
| 3 | 125 | M | 武器素材（金） | 37600 |
| 4 | 135 | M | 武器素材（金） | 43000 |

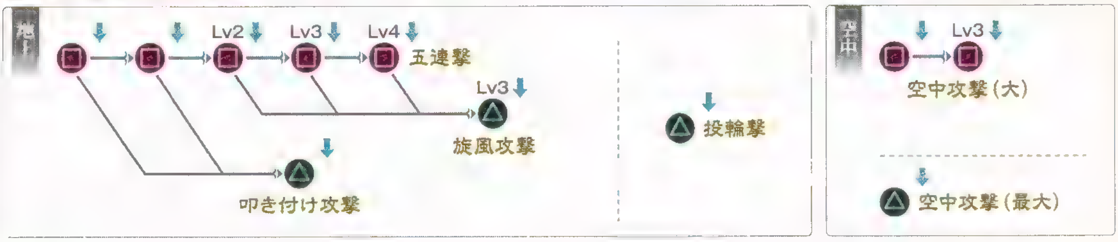
### Lv1の状態でも高い攻撃力を誇る

強化に必要な武器素材が金のみとハードルが高いが、Lv1の状態でも攻撃力が106と戦輪の中ではずば抜けて高い。武器素材（金）は貴重なうえ、ほかの武器の進化にも必要なため、手に入れたらすぐには強化せず、Lv1の状態で使っていくのがオススメだ。Lv1では繰り出せる技が少ないので、投輪撃を使っていこう。



◀叩き付け攻撃はリーチが長く、大型の敵を遠距離から攻撃するのに向いている。

#### ボタン操作で出せる攻撃




#### アイテムデータ

| 名前 | 価格 | 効果 | 主な入手方法 |
| --- | --- | --- | --- |
| 回復薬（小） | 250 | HPを少し回復する | 一章一節クリア後ショップで販売開始 |
| 力の薬 | 1000 | 一定時間、攻撃力が上昇する | 一章一節クリア後ショップで販売開始 |
| 守りの薬 | 1000 | 一定時間、受けるダメージが減少する | 一章一節クリア後ショップで販売開始 |
| 回復薬（中） | 600 | HPを4分の1程度回復する | 二章二節クリア後ショップで販売開始 |
| 武器素材（銅） | 10000 | 武器を強化するための素材 | 一章一節（→P.038）<br>アコールの依頼「愛された石」の報酬<br>二章六節クリア後ショップで販売開始　など |
| 回復薬（大） | 1500 | HPを大きく回復する | 三章六節クリア後ショップで販売開始 |
| 武器素材（銀） | 12000 | 武器を強化するための素材 | 三章三節（→P.068）<br>アコールの依頼「大蛇の毒牙」の報酬<br>四章三節クリア後ショップで販売開始　など |
| 完全回復薬 | 5000 | HPを完全に回復する | 五章一節クリア後ショップで販売開始 |
| 武器素材（金） | — | 武器を強化するための素材 | アコールの依頼「旧世界の宝具」の報酬<br>五章三節（→P.095）<br>五章四節（→P.097）　など |
| 回復スフィア | — | 取るとHPを回復できる。大きさが大、中、小の3種類あり、回復スフィアが大きいほど回復量が多くなる | ミッションの木箱を壊す<br>60コンボを達成する　など |
| ブラッドスフィア | | 取るとブラッドゲージが上昇する | 30コンボを達成する　など |
| expスフィア | | 取ると経験値を獲得できる | アコールの依頼のサバイバルのラウンドを勝ち抜く |

# 敵データ

五章四節までに出現する敵のデータを、通常の敵とボス級の敵に分けて五十音順に紹介。敵には特定の行動パターンがあるので、それを把握し目的達成を妨げる敵をすべて排除していこう。

## ページの見かた

通常敵データ（→P.133～）




ボス級敵データ（→P.143～）




### 1 敵の見た目

その敵の外見。

### 2 敵の名前

五十音順に掲載している。上空戦に登場する敵には、名前のうしろに 上空戦 と入れている。また、ボス級の敵には大型、ウタウタイと敵の分類を記載している。

### 3 主な出現場所

その敵が出現する主な章と節を記載。

### 4 exp

その敵を倒したときに得られる経験値。倒せない敵は「－」となっている。なお、得られる経験値は出現する章によって変動する場合がある。また、アコールの依頼では経験値を入手できない。

### 5 敵の能力

敵の体力を示す「HP」、与えてくるダメージに影響する「攻撃力」、ガード時にSPゲージが減る量に影響する「スタミナ攻撃力」をそれぞれの項目について本書独自の基準で5段階で評価している。なお、評価は通常敵とボス級敵それぞれの分類の中で比較して決めている。

### 6 主な行動パターン

敵がとる主な行動パターンを記載している。

### 7 主な行動パターン（特殊）

敵が特定の状況下になるととる主な行動パターンを記載している。

### 8 戦う際のポイント

強敵と戦う際のポイントを解説している。



## アンデッド(砂)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 剣を使って攻撃する
- 正面からの攻撃を盾でガードし、ガードしている間はダメージを与えられない
- HPを0にすると身体がバラバラになり、完全に消滅するまで攻撃し続けないと復活する



## アンデッド・パラディン

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 剣による連撃や光刃を飛ばして攻撃する
- ガードのうえから攻撃を続けていると、バックステップで距離をとってくる
- HPを0にすると身体がバラバラになり、完全に消滅するまで攻撃し続けないと復活する

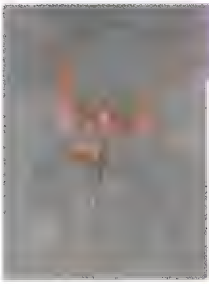


## アンデッド(森)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 剣を使って攻撃する
- 正面からの攻撃を盾でガードし、ガードしている間はダメージを与えられない
- HPを0にすると身体がバラバラになり、完全に消滅するまで攻撃し続けないと復活する



## 岩ワイバーン 上空戦

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 上空戦で飛来し、身体にぶら下げた岩をこちらに放つ
- 放たれた岩はブレスで破壊できる



## インプ

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- つねに飛行しており、こちらと距離をとるように動く
- 遠距離からゆっくりと追尾してくる青い弾を放つ
- こちらへ向かって上空から突進攻撃をする



## オーガ

主な出現場所 [illegible] | exp [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとり身をかわす
- 右手に持った棍棒を上に構えたあと前方を薙ぎ、そのあと左手で殴ってきて、最後に縦に棍棒を振り下ろす
- 雄叫びをあげたあと突進して棍棒で前方を薙ぐ



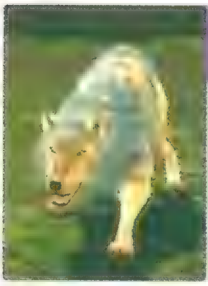
## 黄金兵

主な出現場所 アコールの依頼（給料日） | exp 0

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- 距離が離れるとジャンプ斬りを出してくる
- 他の剣兵に比べ防御力がとても高い



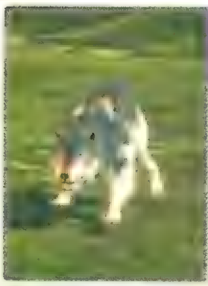
## オオカミ（大型）

主な出現場所 [illegible] | exp [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 離れたところからジャンプ攻撃する
- 遠吠えをしてオオカミ（小型）を呼ぶ



## オオカミ（小型）

主な出現場所 [illegible] | exp [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 離れたところからジャンプ攻撃する



## ガーゴイルキューブ

主な出現場所 [illegible] | exp [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 空中を浮遊していて、ゆっくりと飛来する弾を放って攻撃する
- 攻撃するときに弱点を露出する

## 改造兵士



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- ゆらゆらと左右に揺れながら近づいてくる
- 接近すると両手を振りかぶって攻撃する

## 騎馬兵



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 距離が離れていると突進攻撃をする
- 馬が上体を反らしたあと手に持った槍を振り下ろして攻撃し、そのあと手に持った槍を回転してから突き攻撃を出す

## 剣兵(海)



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- ジャンプ攻撃をする
- 剣を構えて力を溜めたあと斬り上げる

## 剣兵(教会)



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- ジャンプ攻撃をする
- 剣を構えて力を溜めたあと斬り上げる

## 剣兵(砂)



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- ジャンプ攻撃をする
- 剣を構えて力を溜めたあと斬り上げる



## 剣兵(森)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- ジャンプ攻撃をする
- 剣を構えて力を溜めたあと斬り上げる



## 剣兵(山)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 手に持った剣で攻撃する
- ジャンプ攻撃をする
- 剣を構えて力を溜めたあと斬り上げる



## サンド・オーガ

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとり身をかわす
- 右手に持った剣を上に構えたあと前方を薙ぎ、そのあと左手で殴ってきて、最後に縦に剣を振り下ろす
- 雄叫びをあげたあと突進して剣で前方を薙ぐ



## 小盾兵(海)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えたまま近づいてきて、盾で吹き飛ばす
- 盾を構えたまま突進する
- 盾がなくなると剣兵(海)と同じような攻撃をする

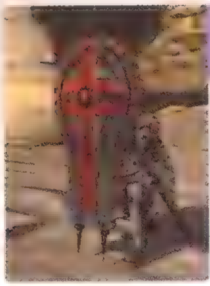


## 小盾兵(教会)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えたまま近づいてきて、盾で吹き飛ばす
- 盾を構えたまま突進する
- 盾がなくなると剣兵(教会)と同じような攻撃をする



## 小盾兵(砂)

HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えたまま近づいてきて、盾で吹き飛ばす
- 盾を構えたまま突進する
- 盾がなくなると剣兵(砂)と同じような攻撃をする



## 小盾兵(山)

HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えたまま近づいてきて、盾で吹き飛ばす
- 盾を構えたまま突進する
- 盾がなくなると剣兵(山)と同じような攻撃をする



## 砂オオカミ(大型)

HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 離れたところからジャンプ攻撃する
- 砂の塊を吐いて攻撃する
- 砂の地面に潜り、足下から突き上げる
- 遠吠えをして砂オオカミ(小型)を呼ぶ

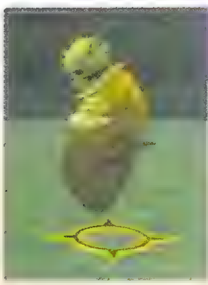


## 砂オオカミ(小型)

HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 離れたところからジャンプ攻撃する



## スピリット

HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- ほかの敵に憑依し、その敵を強化する
- 憑依した敵が倒されたり、ジャストガードされたりすると姿を現す
- 身体についた戦輪を振り回して攻撃する



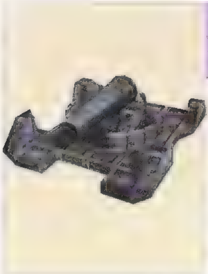
## スペクター 上空戦

主な出現場所 [illegible] EXP [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 上空戦で飛来し、光の刃を放つ
- ハサミを構えて突進攻撃する



## 大口径砲台

主な出現場所 [illegible] EXP [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらに向かって連続で砲撃する



## 盾兵(教会)

主な出現場所 [illegible] EXP [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えて動かず、近づくと盾で弾き飛ばすように攻撃してくる
- ジャンプで飛び越えようとすると、下から盾で突き上げ攻撃をする
- 盾がなくなると剣兵(教会)と同じような攻撃をする



## 盾兵(砂)

主な出現場所 [illegible] EXP [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えて動かず、近づくと盾で弾き飛ばすように攻撃する
- ジャンプで飛び越えようとすると、下から盾で突き上げ攻撃をする
- 盾がなくなると剣兵(砂)と同じような攻撃をする



## 盾兵(森)

主な出現場所 [illegible] EXP [illegible]

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えて動かず、近づくと盾で弾き飛ばすように攻撃する
- ジャンプで飛び越えようとすると、下から盾で突き上げ攻撃をする
- 盾がなくなると剣兵(森)と同じような攻撃をする

## 盾兵(山)



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 盾を構えて動かず、近づくと盾で弾き飛ばすように攻撃する
- ジャンプで飛び越えようとすると、下から盾で突き上げ攻撃をする
- 盾がなくなると剣兵(山)と同じような攻撃をする

## トロル



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- ジャンプしてボディプレスやヒップドロップ攻撃をする
- 手に持っている武器で攻撃する
- カゴの中身を食べて回復する

## 爆弾兵※



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 爆弾を手に持って近づいてくる
- 倒すと爆弾を落とし、落ちた爆弾は一定時間後に爆発する
- 爆弾の爆発には敵味方関係なく巻き込まれる

※ 攻撃力とスタミナ攻撃力は爆弾が爆発したときのものを掲載している。

## 砲台



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらに向かって砲撃する

## 砲兵(教会)



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 小型の砲台を操り、着弾点を中心に爆発する弾を撃つ
- 攻撃して弾かれてもまた砲台に戻る
- 砲台が破壊されると攻撃しなくなる

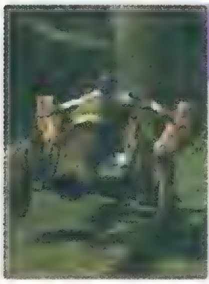


## 砲兵(砂)

| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 小型の砲台を操り、着弾点を中心に爆発する弾を撃つ
- 攻撃して弾かれてもまた砲台に戻る
- 砲台が破壊されると攻撃しなくなる

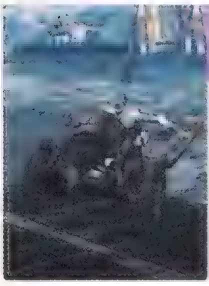


## 砲兵(森)

| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 小型の砲台を操り、着弾点を中心に爆発する弾を撃つ
- 攻撃して弾かれてもまた砲台に戻る
- 砲台が破壊されると攻撃しなくなる



## 砲兵(山)

| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 小型の砲台を操り、着弾点を中心に爆発する弾を撃つ
- 攻撃して弾かれてもまた砲台に戻る
- 砲台が破壊されると攻撃しなくなる

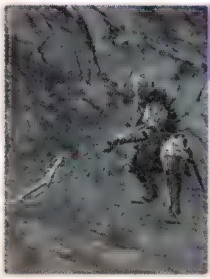


## 魔道士

| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 空中から火球を放って攻撃する
- 空中から地面に火柱を発生する
- 姿を消して別の場所に瞬間移動する



## 槍兵(沼)

| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- こちらを発見すると槍を構えて突進する
- 槍で攻撃する



## 槍兵(教会)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらを発見すると槍を構えて突進する
- 槍で攻撃する
- 槍を構えて力を溜めたあと突く



## 槍兵(砂)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらを発見すると槍を構えて突進する
- 槍で攻撃する
- 槍を構えて力を溜めたあと突く



## 槍兵(森)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらを発見すると槍を構えて突進する
- 槍で攻撃する



## 槍兵(山)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- こちらを発見すると槍を構えて突進する
- 槍で攻撃する



## 弓兵(海)

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 遠距離から弓を山なりに放って攻撃する
- 弓を構えて溜めたあと速度が速い矢を放つ

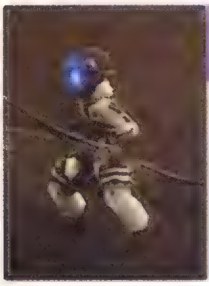


## 弓兵（教会）

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 遠距離から弓を山なりに放って攻撃する
- 弓を構えて溜めたあと速度が速い矢を放つ



## 弓兵（砂）

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 遠距離から弓を山なりに放って攻撃する
- 弓を構えて溜めたあと速度が速い矢を放つ



## 弓兵（森）

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 遠距離から弓を山なりに放って攻撃する
- 弓を構えて溜めたあと速度が速い矢を放つ



## 弓兵（山）

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 遠距離から弓を山なりに放って攻撃する
- 弓を構えて溜めたあと速度が速い矢を放つ



## ワイバーン 上空戦

- HP
- 攻撃力
- スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 上空戦で飛来し、光弾を放って攻撃する

## 大型 アルマロス 上空戦



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

- 外周に備え付けられた砲台から砲撃する
- 4つの瞳(小型コア)があり、瞳をすべて破壊することで後半戦に突入する
- 周りを飛んでいるワイバーンは攻撃してこない

- 瞳を4つ破壊すると、大型コアが出現して上空へ逃げていく
- 大型コアは縦長、横長の光刃を放って攻撃する
- HPが一定以下になると三連光刃と炸裂弾で攻撃する

### 瞳の動きを読んで攻撃していく

巨大な城で、4つの小型コアを破壊する前半戦、大型コアと戦う後半戦の2回に分けて戦う。前半戦では砲台の攻撃を避けつつ、4つの小型コア破壊をめざす。小型コアは動くため狙いをつけてブレスで攻撃しよう。すべて破壊すると大型コアが出現し、2分以内に撃破しないとゲームオーバーになってしまう。



◀大型コアが放ってくる光刃は、十分引きつけてから回避行動をすれば避けられる。

※ 砲台は1つ49exp、小型コア(瞳)は1つ98exp

## 大型 アルミサエル(小)



HP

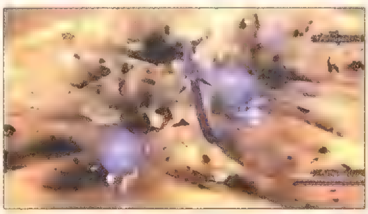
攻撃力

スタミナ攻撃力

- ジャンプしてしがみついてくる
- しがみついたあと一定時間で自爆する
- 急降下攻撃や突進攻撃で振り払うことができ、同時に倒すことができる

### 上空からブレスで攻撃していこう

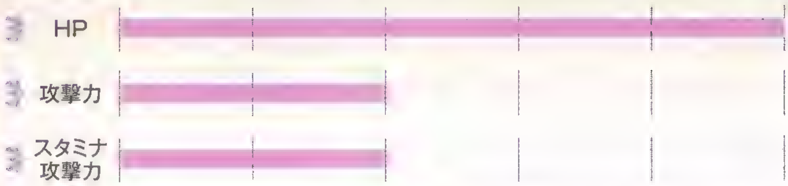
円形状の狭いステージで計50体ものアルミサエル(小)と戦うことになる。アルミサエル(小)の攻撃は、こちらにしがみついて自爆するだけだが、数が多いため地上よりも上空で羽ばたきながら動き回り、地上に向かってブレスで攻撃していこう。しがみつかれたときは突進攻撃か急降下攻撃を出せばふりほどける。



◀上空から急降下攻撃すれば、しがみついたアルミサエル(小)をふりほどきつつ攻撃できる。

## 大型 アルミサエル(大)






**主な行動パターン**

- 屈んで力を溜めたあと、正面に向かってビームを放つ
- ビームを放ったあと一定時間動きが止まって、チャンスマーカーが表示される
- チャンスマーカー表示中に物理攻撃を2回当てると頭が取れる

**主な行動パターン(頭が取れたあと)**

- アルミサエル(小)を呼び出す
- 胴体は暴れ回って周囲を攻撃する
- 転がっている頭はチャンスマーカーが表示される
- しばらくすると頭を付け直す

### ビームを避けて頭を吹き飛ばそう

アルミサエル(大)は強力なビームを放ち、そのあとダウンして一定時間動きが止まる。チャンスマーカーが表示されるので突進攻撃でダメージを与えよう。2度物理攻撃を当てると頭が取れ、今度は転がった頭にチャンスマーカーが表示される。突進攻撃などSP攻撃を連発して大ダメージを与えよう。

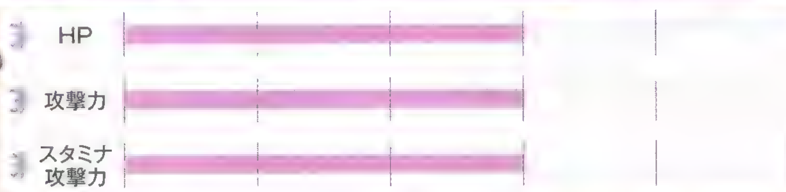


◀頭が取れたあとの胴体は、その場で暴れ回る。できるだけ近づかないようにしよう。

## 大型 アンデッド・ギガース

三章一節(→P.064)、三章三節(→P.068)






**主な行動パターン**

- 左右の足で地面を踏み、周囲に衝撃波を放つ
- 地面を薙ぐように棍棒を振ったあと、両手で正面に振り下ろす
- 突進したあと転ぶか尻餅をつく

### ジャンプで衝撃波を避けつつ戦おう

アンデッド・ギガースが足踏みをすると、周囲に衝撃波が発生する。衝撃波は波のように地面を伝わってくるので、足踏みに合わせてジャンプで回避し、そのまま空中攻撃でダメージを与えていこう。また、手に持った棍棒を振りかぶると、地面を薙ぐように攻撃してくる。これもジャンプで回避可能だ。



◀突進後に攻撃のチャンスがある。左右に大きく動いて避け、転んだところに追撃しよう。

## 大型 エグリゴリ

[illegible] [illegible] [illegible] 717



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

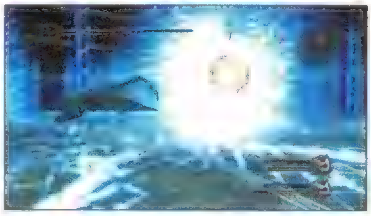
- 両手を振りかぶったあと倒れ込むように攻撃する
- 右手を構えたあと腕を伸ばしてパンチする
- 地面に向かって顔からビームを出し、そのまま前方を攻撃する
- 物理攻撃を当てると鎧が取れていく

**主な行動パターン（鎧が取れたあと）**

- 身体が小さくなり、チャンスマーカーが表示された状態で逃げまどう
- ブレス攻撃以外の攻撃を当てると消えて攻撃を避ける
- 一定時間経過すると、ふたたび鎧を着込む

### 鎧を取ったあとブレスで攻撃していく

エグリゴリは2体同時に出現し、身につけた鎧によりブレス攻撃が通用しない。物理攻撃は有効なので、これを数度当てると鎧が取れ体が小さくなり、攻撃が効くようになる。鎧が取れたエグリゴリは逃げるように距離をとり、今度はブレス攻撃でのみダメージを与えられるので、鎧を着込むまえに集中攻撃しよう。



◀鎧が取れたエグリゴリはブレス以外の攻撃を受けつけず、攻撃すると消えてしまう。

## 大型 ガブリエル（1）

[illegible] [illegible] [illegible] -



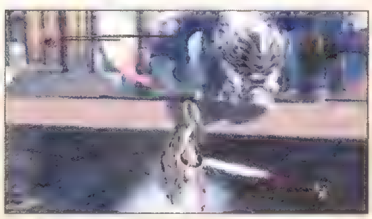
HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 尻尾を振り、光の剣を前方に飛ばして攻撃する
- 距離を取ると突進してくる
- ジャンプして、上空から体当たりで攻撃してくる
- ジャンプして光の剣を飛ばしたあと、ボディプレスで攻撃する

### 右側面に回り込むようにしながら戦おう

ガブリエルは左右に動きながら、尻尾を振って光の剣を飛ばしてくる。この攻撃はガブリエルの右側面にいれば当たらないので、右足を攻撃するように動きながら戦おう。攻撃を受けたら受け身をとり、突進に備えるといい。なお、この戦いはガブリエルに一定量ダメージを与えると終了する。



◀ステージ中央に柱がある。ここで戦えば突進攻撃が柱にひっかかるため避けやすくなる。

## 大型 ガブリエル（2） 上空戦

[illegible]



| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 光の剣を複数飛ばして攻撃する
- 口を大きく開けたあとビームやエネルギー弾を放って攻撃する
- 口を大きく開けて咆哮する
- 口から火球を飛ばす

### ビームを避けつつ口に向かってブレスを当てよう

上空戦で戦うガブリエルは、普通の攻撃が効かず、ダメージを与えるには口の中にブレスを当てる必要がある。上体を反らして息を吸い込むときにチャンスマーカーが表示されるので、そこを狙って攻撃を当てよう。この直後に出るビームは移動することで回避し、そのあとも口の中を狙っていこう。



◀光の剣は、ロックオン＋ブレスで破壊できる。回避するよりも迎撃して防ごう。

## 大型 ギガース（1）

[illegible]



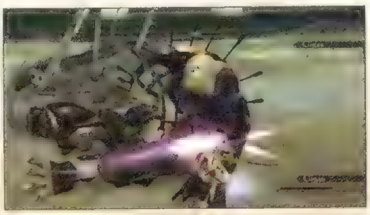
| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 地面を薙ぐように棍棒を振ったあと、両手で正面に振り下ろす
- 両手で棍棒を振り下ろしたあと、棍棒が地面から抜けなくなる
- 咆哮をあげたあと突進し、転ぶか尻餅をつく

### 背後に回り込んで棍棒攻撃を避ける

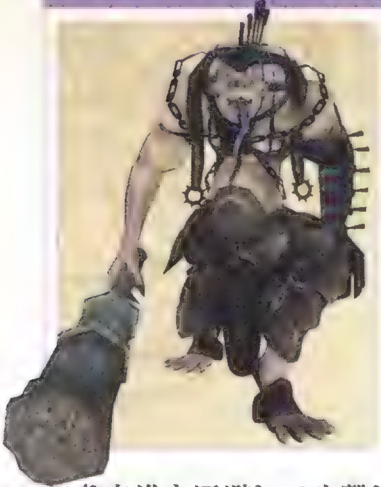
ギガースは棍棒で前方の広い範囲を攻撃してくるが、背後に回り込めば避けられる。振りかぶったのを確認したら、ステップで背後に回り込もう。棍棒を振り下ろしたあと動きが少し止まるので、そこに攻撃をしかけていく。なお、離れると突進攻撃をしてくるが、これは左右に動くことで避けられる。



◀突進を避けたあとギガースは尻餅をつくか転ぶ。起き上がるまでにダメージを与えよう。

## 大型　ギガース(2)

出現場所　[illegible]　exp　[illegible]



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

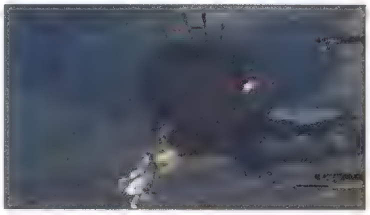
- 地面を薙ぐように石柱を振ったあと、両手で正面に振り下ろす
- 両手で石柱を振り落としたあと、回転して石柱を周囲に振り回す
- 回転したあと尻餅をつく
- 一定量HPを減らすと身体が黒くなって暴走する

**主な行動パターン(身体が変色後)**

- 咆哮をあげたあと突進し、転ぶか尻餅をつく

### 突進を回避して攻撃していく

ギガース(2)は手に持った石柱を振り回して攻撃してくる。石柱が地面から抜けなかったり攻撃後に尻餅をついて動きが止まったりすることがあるので、そこを攻撃しよう。一定量ダメージを与えると、身体が黒くなり、攻撃が突進のみとなる。突進後は動きが止まるので、ステップで避けたあと攻撃を仕掛けよう。



◀突進はロックオンした状態で、左右に動いていれば避けられる。転んだら追撃しよう。

## 大型　巨人剣士・一型

出現場所　零章一節(→P.034))、二章四節(→P.054)、二章五節(→P.057)、五章二節(→P.092)　exp　196



HP

攻撃力

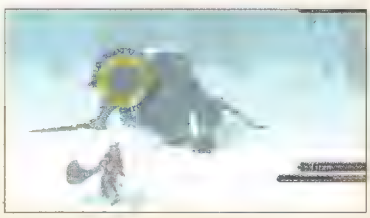
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 剣を振りかぶったあと三～四連撃を繰り出す
- 三連撃のあとジャンプ攻撃をする
- こちらを挑発する
- 一定量ダメージを与えると跪いて頭部にチャンスマーカーが表示される

### 背後に回り込みつつ戦おう

巨人剣士・一型がその巨体から繰り出す攻撃は、範囲が非常に広い。ガードすると攻撃するチャンスをなかなかつかめないため、剣を振りかぶっている間に背後に回り込んでダメージを与えていこう。一定量ダメージを与えると跪いた状態になり、弱点である頭部にチャンスマーカーが表示される。



◀巨人剣士・一型が跪いたら正面に回り込み、頭部にSP攻撃を加えていこう。

## 大型　巨人剣士・二型

[illegible]



| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 剣を水平に構えたあと前方を薙ぐ
- 剣を地面に突き刺したあと斬り上げて衝撃波を飛ばす
- 剣を縦に構え、前に振り下ろす
- こちらを挑発する

### 爆弾を効果的に使ってダメージを与えていこう

巨人剣士・二型はアコールの依頼「彗星石」などに出現し、一定時間内に倒す必要がある。普通に攻撃しているだけでは撃破は難しいため、付近にいる爆弾兵を倒し、落ちた爆弾の爆発でダメージを与えよう。巨人剣士・二型の攻撃は前方への範囲が広いため、背後に回り込みつつ戦うのがオススメだ。



◀ダメージを与えてチャンスマーカーが表示されたら、爆弾兵を倒して爆発に巻き込もう。

## 大型　グレイ・ケルベロス

[illegible]



| | |
|---|---|
| HP | |
| 攻撃力 | |
| スタミナ攻撃力 | |

**主な行動パターン**

- 3つの頭から炎を吐く
- 上体を反らしたあと3つの頭で噛みつく
- ダメージを与えると首が切断される
- それぞれの首が切断されたあとダメージを与えると倒れ込む

**主な行動パターン（首が切断されたあと）**

- 残った頭から炎を吐く
- 残った頭で噛みつく
- 尻尾で周囲をなぎ払う
- 尻尾で前方を2回突いたあと、反対側の側面を1回突く
- 遠吠えをする

### 頭が1つになったあとの攻撃に要注意

グレイ・ケルベロスは炎を吐いたり噛みついたりと、正面に対して強力な攻撃を放つ。ステップで側面に回り込みながらダメージを与え、首を切断していこう。頭が残り1つになると、尻尾攻撃をするようになり、側面に回り込んでも攻撃を避けられなくなる。ウタウタイモードを発動して一気にたたみかけよう。



◀頭が1つになると遠吠えをする。無防備になるので接近してコンボを叩き込むといい。

## 大型　ケルベロス

[illegible] 三節（→P.068）



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 3つの頭から炎を吐く
- 上体を反らしたあと3つの頭で噛みつく
- ダメージを与えると首が切断される
- それぞれの首が切断されたあとダメージを与えると倒れ込む
- 背を向けたあと尻尾で周囲をなぎ払う

**主な行動パターン（首が切断されたあと）**

- 残った頭から炎を吐く
- 残った頭で噛みつく
- 遠吠えをする

### 側面からダメージを与えて首を切断しよう

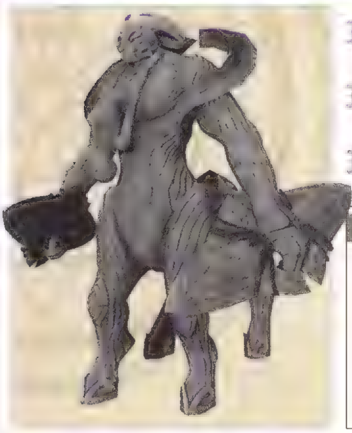
ケルベロスは3つの頭を持ち、それぞれ炎や噛みつきで攻撃してくる。ダメージを与えると首が切断されて攻撃が弱まるので、側面に回り込んで攻撃を回避しながらダメージを与えよう。なお、体勢を低くしてから使ってくる尻尾攻撃は範囲が広いので、ケルベロスが構えたらガードしよう。



◀炎を吐いている最中は無防備になる。側面に回り込んでできるだけダメージを与えよう。

## 大型　ケンタウロス

[illegible]



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 上体を反らしたあと突進する
- 上体を反らしたあと地面を何度も叩きつけて攻撃する
- 手に持った武器で前方に右→左→両手の順に薙ぐように攻撃する

### ステップで背後に回り込みながら戦う

ケンタウロスの攻撃は範囲が非常に広く、離れていても攻撃を受けてしまう危険性が高い。ガードすると攻撃できる機会を作れないので、接近してステップで背後に回り込みながら戦おう。ケンタウロスが上体を反らしたあと、地面を何度も叩きつける攻撃をしているときが攻撃のチャンスだ。



◀ダメージを与えると跪き、胸部にチャンスマーカーが表示される。SP攻撃をしていこう。

## 大型 ゴーレム

出現場所 | 四章一節（→P.078）、四章二節（→P.081）、五章二節（→P.092）
[illegible] 574



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 両手を上空に飛ばして攻撃する（着弾地点が表示される）
- 目からビームを出して前方を攻撃する
- 地面を右手→左手の順で叩きつける
- HPが減少するとヒップドロップして周囲に衝撃波を発生する

### 大振りの攻撃にジャストガードを合わせよう

ゴーレムの動きは鈍重で、攻撃も大振りな攻撃が多いものの、手を自在に飛ばして攻撃したりビームで攻撃したりと遠距離への攻撃方法に長けているので注意。接近すると地面を叩きつける大振りの攻撃を多用してくるので、その攻撃に合わせてジャストガードをして、反撃していこう。



◀ヒップドロップは着地と同時にジャンプして回避し、そのまま空中攻撃を叩き込もう。

## ウタウタイ スリイ

出現場所 | [illegible]
[illegible] ─



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとる
- 手に持ったハサミで連続攻撃する
- こちらがウタウタイモードを発動するとウタウタイモードを発動する

### 接近してきたところを迎撃しよう

スリイは軽快な動きでこちらと距離をとり、ヒット＆アウェイで攻撃してくる。ダッシュして近づいてくる際の攻撃をガードすると大きく吹き飛ばされてしまうので、ジャストガードするかスリイが近づいてくるのに合わせて攻撃を出し、こちらの攻撃を先に当てることで攻撃されるのを防ごう。



◀強力なSP攻撃を当てると吹き飛ばせる。追いかけてダウンしたところに追撃していこう。

## 大型 戦艦



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 6つの砲台から弾を放ってくる
- 砲台をすべて破壊すると無力化する

### つねに動き回って砲弾を回避

戦艦は搭載された6つの砲台から砲撃をしてくる。発射された弾の弾速は遅く、動き回っていれば被弾する可能性はほとんどないはずだ。戦艦の周囲を旋回するように動き回りながら、ブレスでダメージを与えていこう。なお、砲台をすべて破壊すると戦艦は無力化になり、一方的に攻撃できる。



◀砲台を壊すとチャンスマーカーが表示される。反撃はないので、好き放題に攻撃できる。

※1 攻撃力とスタミナ攻撃力は、砲台の攻撃を規準に掲載している。 ※2 砲台は1つ35exp。

## ウタウタイ トウ



HP
攻撃力
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとる
- 手に持った剣で連撃攻撃をする
- 剣を地面に突き刺して衝撃波を起こす
- こちらがウタウタイモードを発動するとウタウタイモードを発動する

### 攻撃をステップで避けて反撃しよう

ダッシュで素早く接近してきて、手に持った剣で激しく攻めてくる。剣による攻撃をガードすると大きく弾き飛ばされてしまうので、ステップで回避してトウが剣を空振りしているところを攻撃していこう。ジャンプでトウの攻撃を回避し、空中からの冑割りで反撃してもいい。



◀ウタウタイモードを使うと、妹たちも全員発動する。発動するなら人数を減らしてからだ。

## ウタウタイ　ファイブ



HP

攻撃力

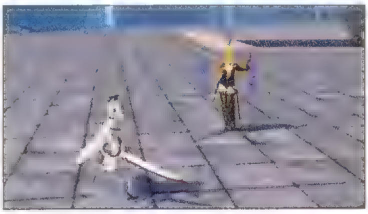
スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとる
- 手に持った槍で突くか振り下ろしたあと連続で攻撃する
- こちらがウタウタイモードを発動するとウタウタイモードを発動する

### 動いて攻撃を回避しながら戦おう

ファイブが使う槍は、リーチはあるものの直線的な攻撃が多く、攻撃範囲はあまり広くない。また、攻撃後のスキが大きいため、ファイブをロックオンした状態で左右に回り込むように動くだけで簡単に回避可能だ。攻撃後のスキに合わせてステップで接近し、ダメージを与えていこう。



◀ファイブは髪をかき上げる仕草をする。攻撃のチャンスなので見逃さないようにしよう。

## 大型　ファヌエル



HP

攻撃力

スタミナ攻撃力

**主な行動パターン**

- 水面から顔を出し、縦方向に水を噴き出す
- 水面から顔を出し、横方向に水を噴き出す
- 水中から水柱を最大8つ吹き上げる

### 水を噴き出したあとが攻撃のチャンス

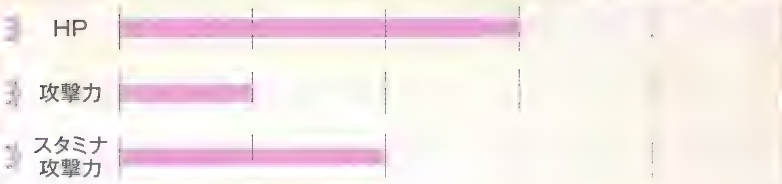
ファヌエルは水中にいて、攻撃するときのみ水面から顔を出す。水を噴き出す攻撃は、左右へのステップで回避しよう。水を噴き出したあと、ファヌエルにチャンスマーカーが表示される。そこに突進攻撃を当てるとひっくり返り、もう一度当てると地面に打ち上げられる。そこをブレスで集中攻撃しよう。



◀マップ中央にある水場の上にいると、水柱を出される。外周にある陸地で戦っていこう。

## ウタウタイ　フォウ






**主な行動パターン**

- バックステップで距離をとる
- 格闘装具で連続攻撃を繰り出してくる
- こちらがウタウタイモードを発動するとウタウタイモードを発動する

### 攻撃後のスキが少なくダメージを与えにくい

フォウはほかの姉妹と比べると単発の攻撃力は低いが、攻撃後のスキが少ない。ステップなどで攻撃を避けても攻撃できるチャンスは少ないので、フォウが攻撃するために接近してきたところを剣のリーチを活かして先制攻撃しよう。また、ジャンプでフォウの攻撃をかわして冑割りで反撃するのも手だ。



◀攻撃のリーチはこちらのほうが長いので、フォウが走って近づいてきたところを迎撃しよう。

## 大型　フレイム・ケンタウロス






**主な行動パターン**

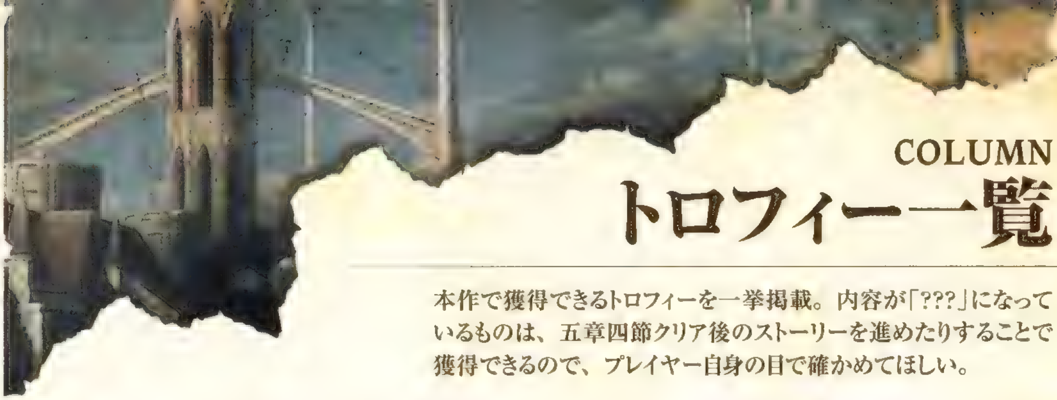
- 上体を反らしたあと突進してくる
- 上体を反らしたあと地面を何度も叩きつけて攻撃する
- 手に持った武器から噴き出す炎で前方に右→左→両手の順に薙ぐように攻撃する

### 戦輪で離れたところから攻撃しよう

フレイム・ケンタウロスは身体が炎に包まれていて、近づくだけで少しずつダメージを受けてしまう。攻撃も非常に苛烈で、接近して攻撃するのはリスクが大きい。離れたところから攻撃できる、戦輪のSP攻撃の投擲輪でダメージを与えていこう。一度に与えられるダメージは少ないが安全に戦える。



◀ブラッドゲージが十分に溜まっているなら、ウタウタイモードで一気に畳みかけよう。





COLUMN

# トロフィー一覧

本作で獲得できるトロフィーを一挙掲載。内容が「???」になっているものは、五章四節クリア後のストーリーを進めたりすることで獲得できるので、プレイヤー自身の目で確かめてほしい。

| タイトル | グレード | 内容 |
|---|---|---|
| ??? | ??? | ??? |
| 零章クリア | ブロンズ | 零章をクリア |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| 水没ノ淫欲 | ブロンズ | ファヌエルを撃破 |
| 落城ノ潔癖 | ブロンズ | アルマロスを撃破 |
| 傀儡ノ猟奇 | ブロンズ | アルミサエルを撃破 |
| 双璧ノ微睡 | ブロンズ | エグリゴリを撃破 |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ウタノチカラ | ブロンズ | 初めてウタウタイを発動させた |
| セツナノミキワメ | ブロンズ | 初めてカウンター攻撃を成功させた |
| ブキノキワミ | ブロンズ | 初めて武器チェンジコンボを行なった |
| はじめてのお買いもの | ブロンズ | 初めてショップで買い物をした |
| ウェポンコレクター(初級) | ブロンズ | 武器を5本集めた |
| ウェポンコレクター(中級) | ブロンズ | 武器を15本集めた |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| チェインキング | ブロンズ | 50CHAINに到達 |
| チェインマスター | シルバー | 100CHAINに到達 |
| ゴールドマスター | シルバー | 累計で300000G以上獲得した |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| お試し期間 | ブロンズ | すべてのパートナーと1回以上ミッションをクリアした |
| 金をよこせ! | ブロンズ | アコールの依頼を初めてクリアした |
| 金をぶんどれ! | シルバー | アコールの依頼を20個クリアした |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| ??? | ??? | ??? |
| 鮮血のウタヒメ | ブロンズ | 100体以上の敵を倒す |
| 真紅のウタヒメ | シルバー | 1000体以上の敵を倒す |
| 復活のウタヒメ | ブロンズ | プレイヤーのレベルが5へ到達(零章、DLCを含まず) |
| 不死のウタヒメ | ブロンズ | プレイヤーのレベルが30へ到達(零章、DLCを含まず) |
| 大空の支配者 | ブロンズ | いずれかの上空戦ステージでパーフェクトボーナスを全て獲得する |

# CHAPTER 4
## GALLERY
ギャラリー

# キャラクター設定画

ウタヒメと使徒たちの設定イラストを掲載。服装だけでなく武器のデザインにも注目してほしい。

## 集合イラスト



## ゼロ



## ワン



## トウ



## スリイ



## フォウ



## ファイブ



## セント



## オクタ



## デカート



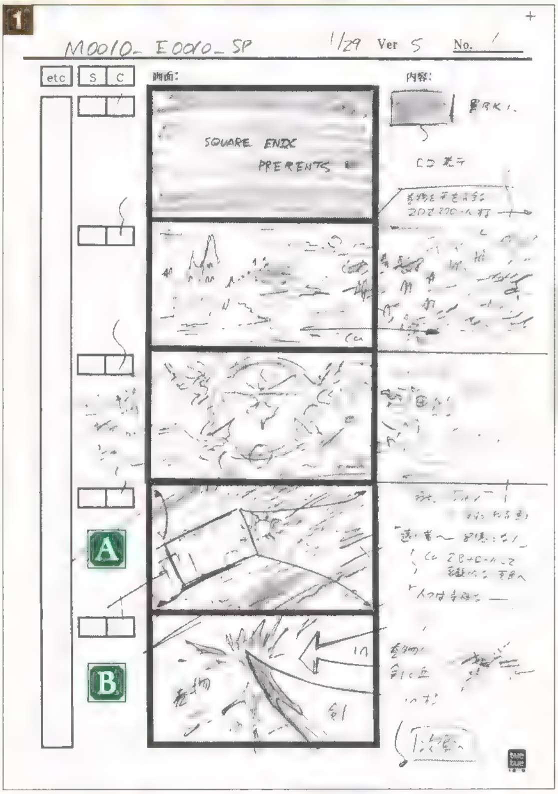
## ディト



# ムービー絵コンテ集

ゲームの随所に盛り込まれたムービーの絵コンテを一部紹介。美しいムービーの原案を堪能してほしい。

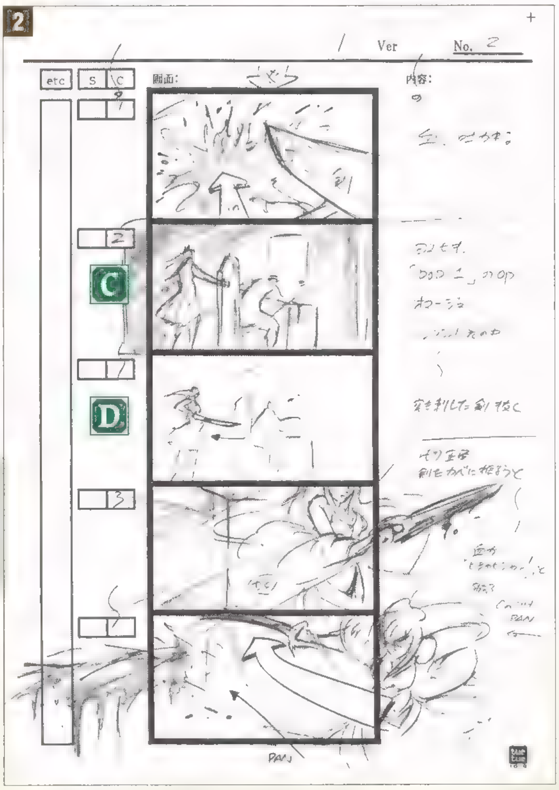
## 第一項「ゼロ」






ウタウタイと思しき天使やドラゴンが描かれた絵。作者は一体何者なのだろうか。



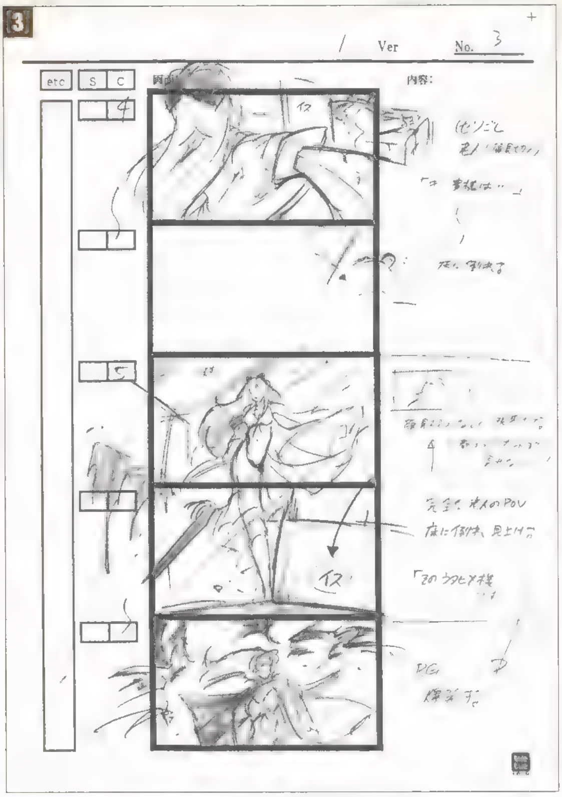




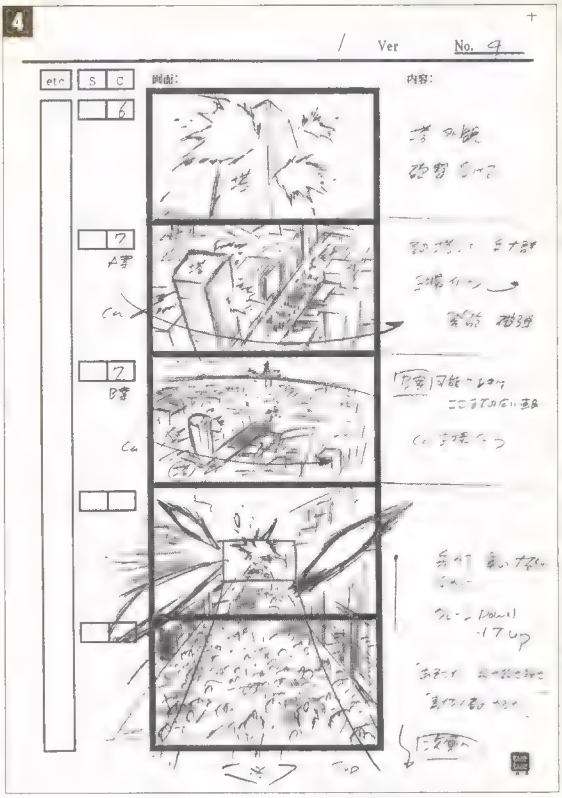

老人を躊躇なく一突きで殺害するゼロ。ゼロの残虐性がよく表現されているシーンだ。



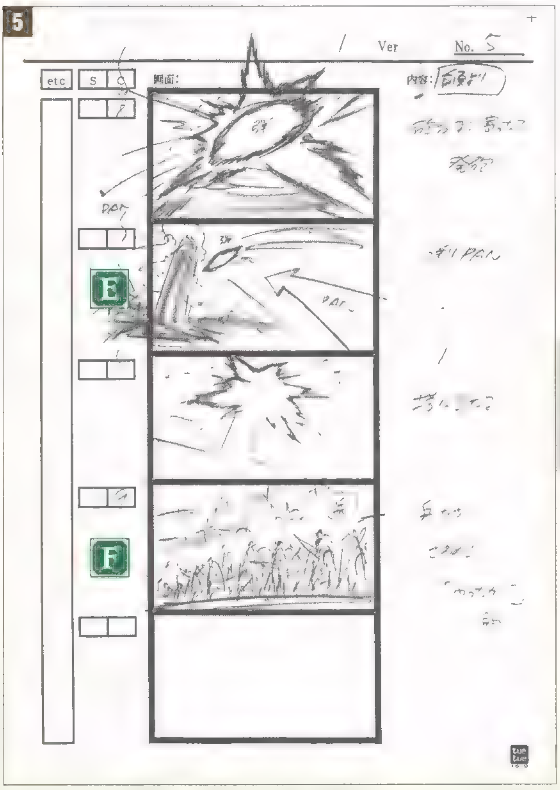
**3**




**4**




**5**




**E**



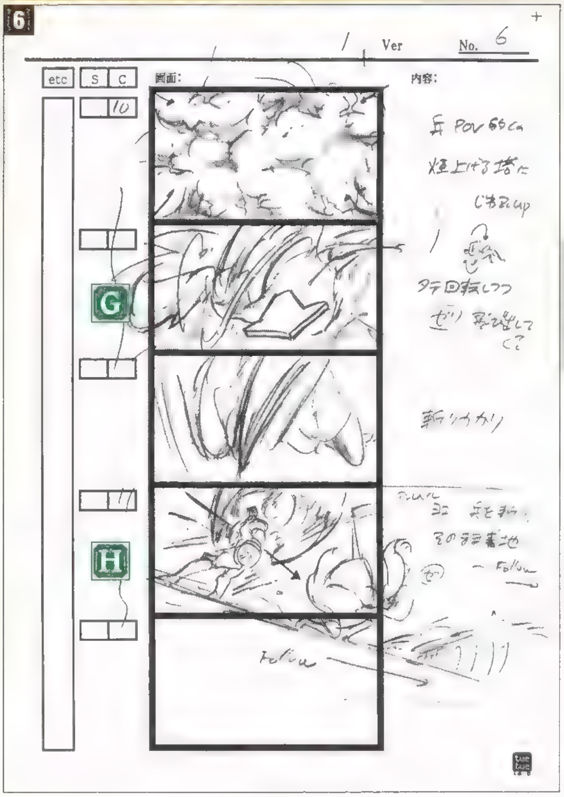
**F**



ゼロがいる建物を大量の兵士が包囲する。ウタウタイの力が、いかに強大かつ危険なのかが表現されている。

## 零章一節 第一項「ゼロ」の続き

6




G



H



建物から飛び降りたゼロは、兵士の1人を簡単に殺害する。その素早さに、ほかの兵士たちは、反応すらできていない。

I

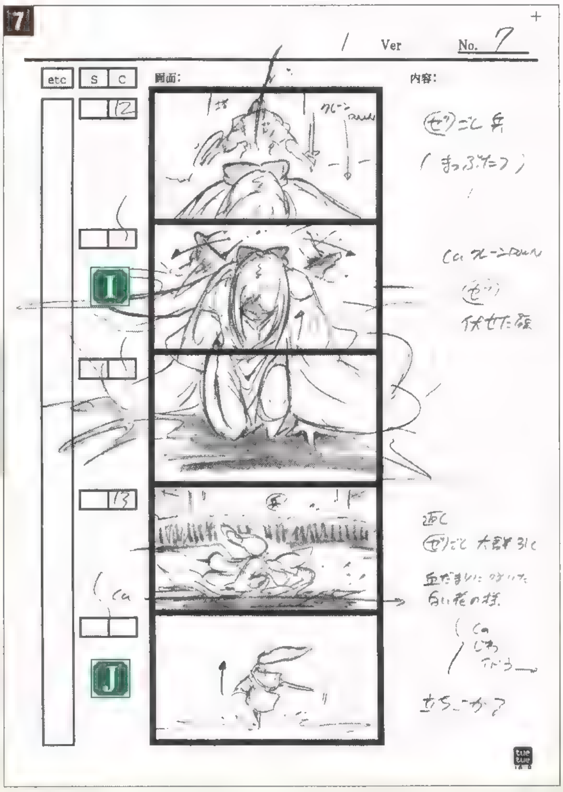


J

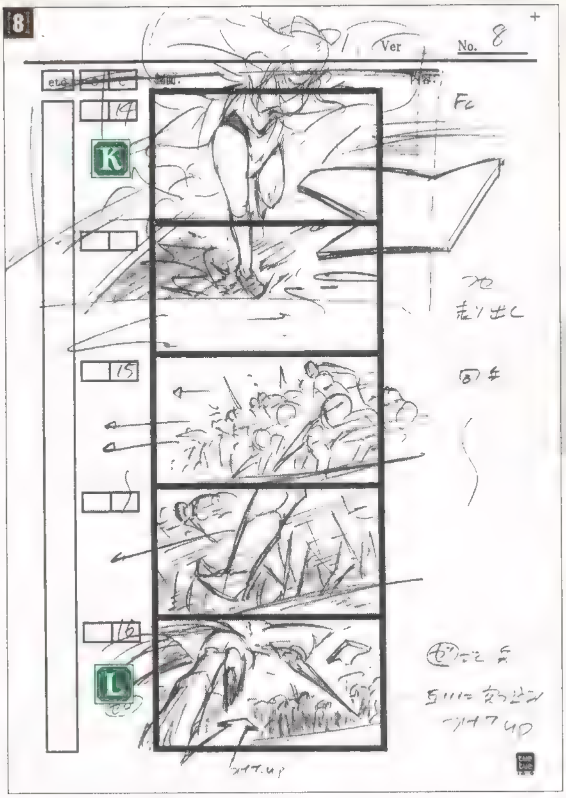


立ち上がり、無表情で兵士たちを見下ろすゼロ。兵士たちもようやくゼロが兵士を殺したことに気付く。

7



8







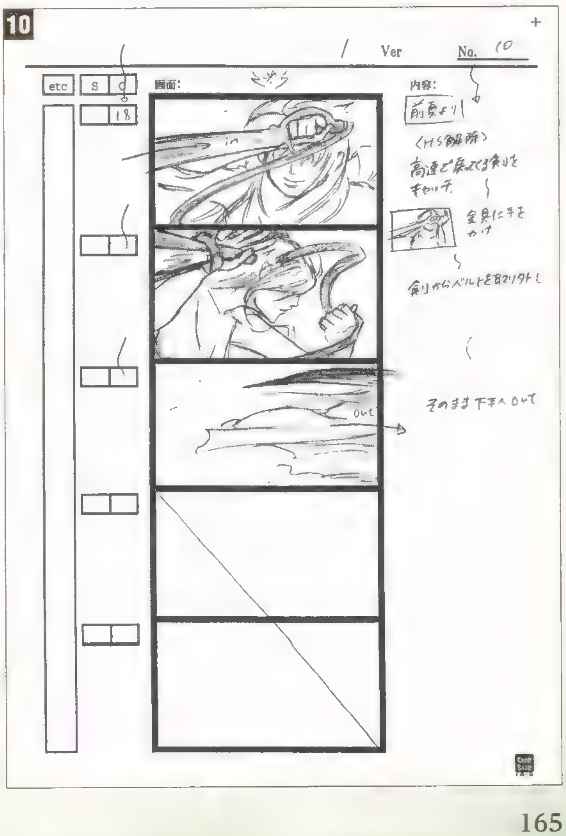
無表情から一転、余裕を感じさせる不敵な笑みを浮かべるゼロ。白い服は兵士の鮮血に染まっている。




9

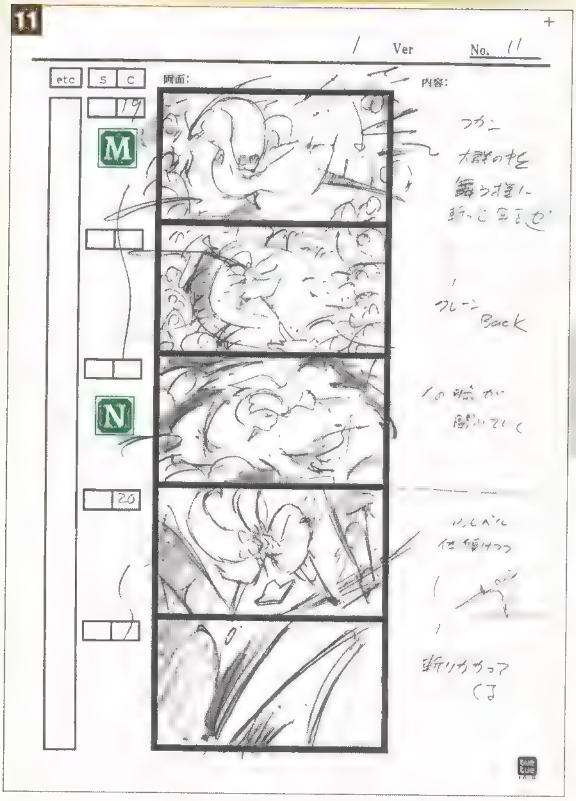


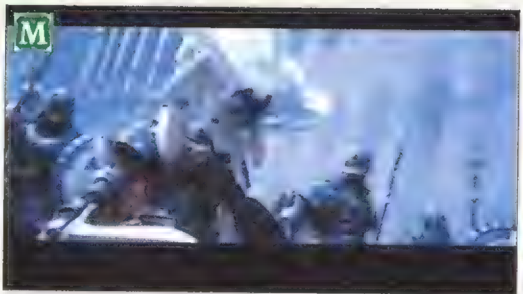

10



## 序章一節 第一項「ゼロ」の続き

11

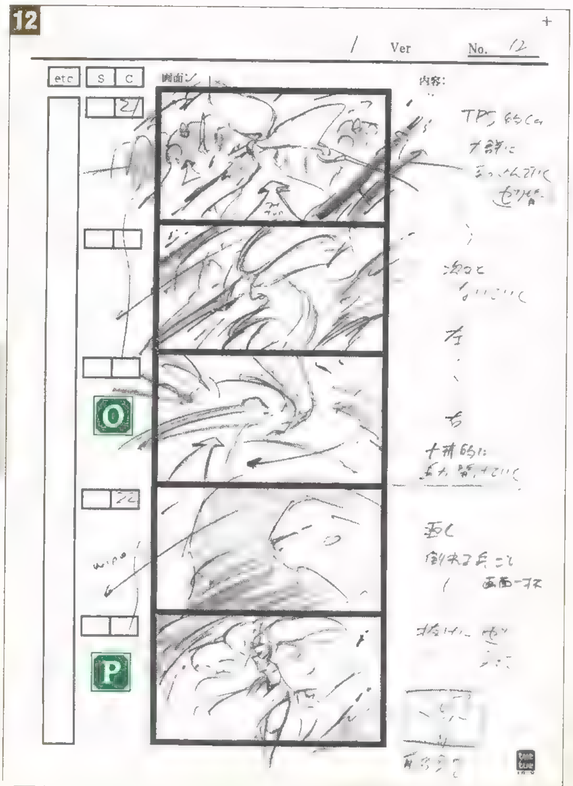



空中を舞うように動き回りながら兵士たちを殺していくゼロ。兵士たちはゼロに反撃すらできずに殺されていく。




12

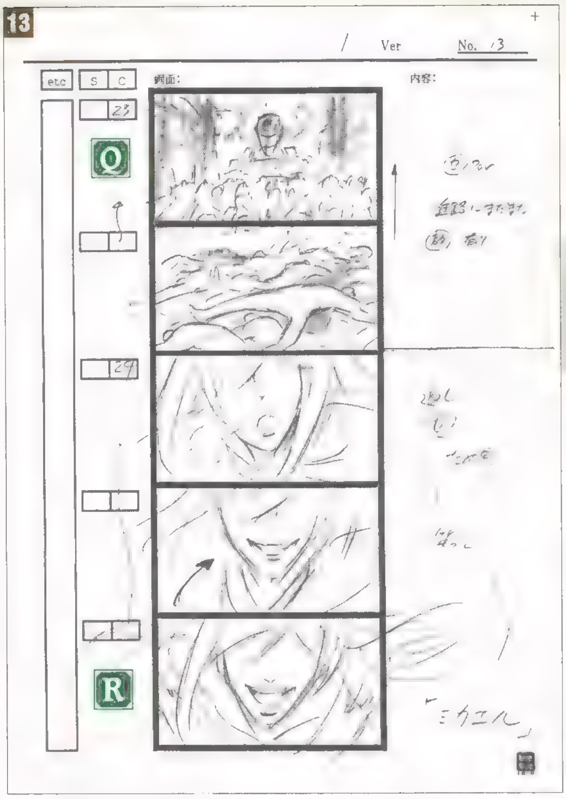









剣の一振りで大量の兵士をなぎ倒す。ゼロが身体能力だけでなく、剣を扱う能力も超人的であることが伝わる場面だ。

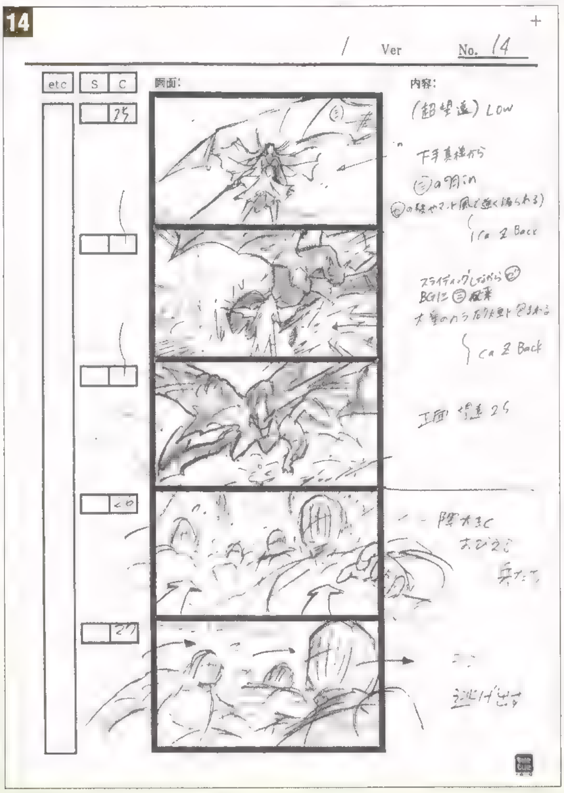


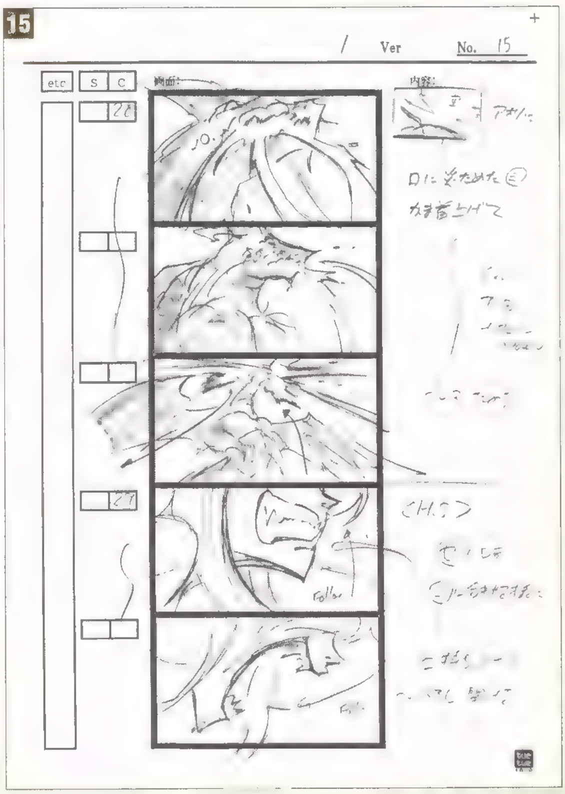




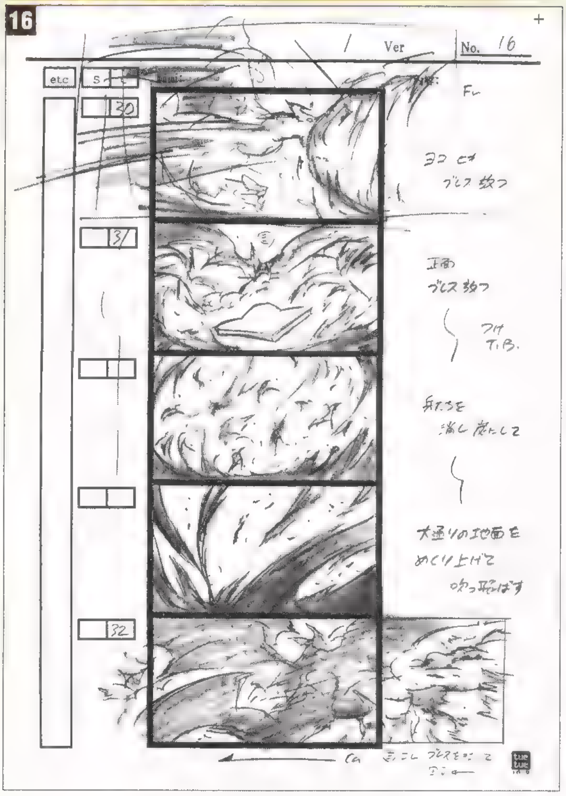



高台に出現した兵士たちに対して、まったく焦る様子を見せることもなく、落ち着いた声でミカエルの名を呟く。

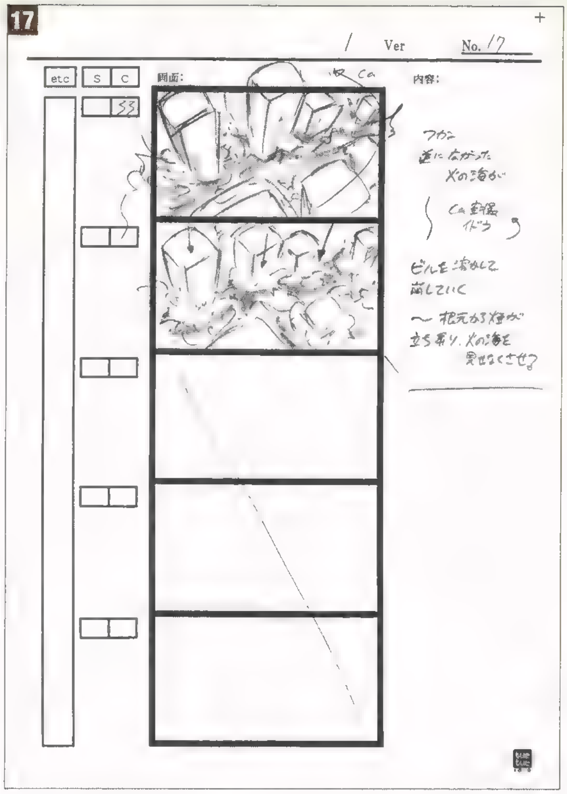


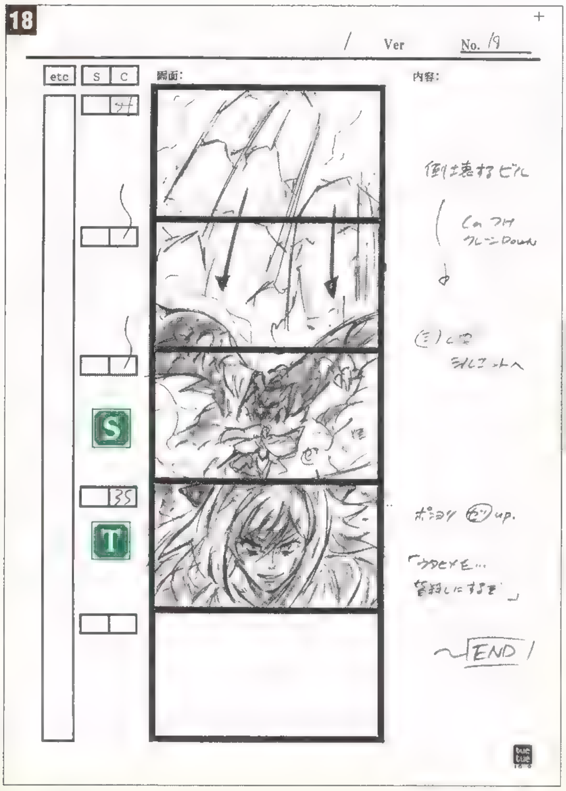
**16**




**17**




**18**



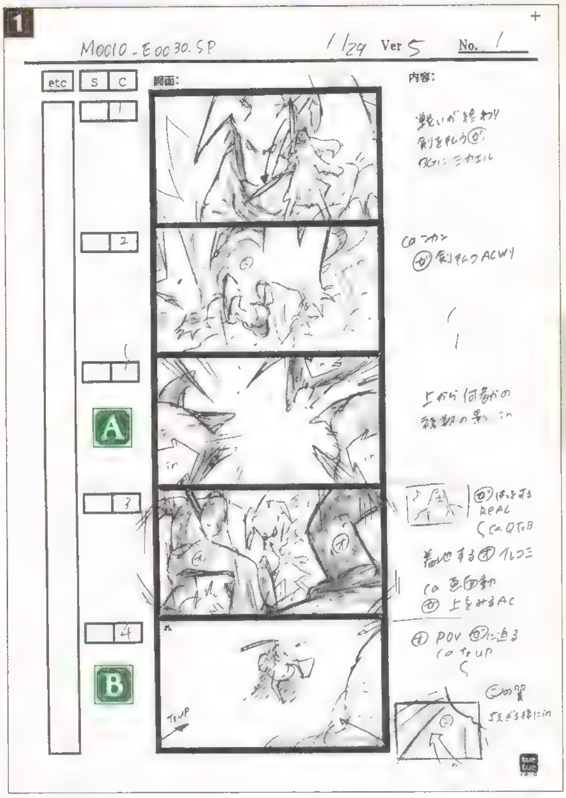


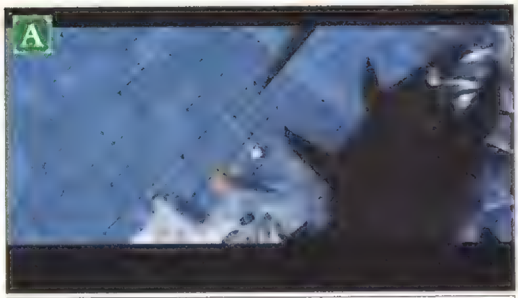


包囲していた兵士を全滅させ、ミカエルが教会都市に降り立つ。ミカエルの巨大さも分かるだろう。



## 第二項「守る竜」



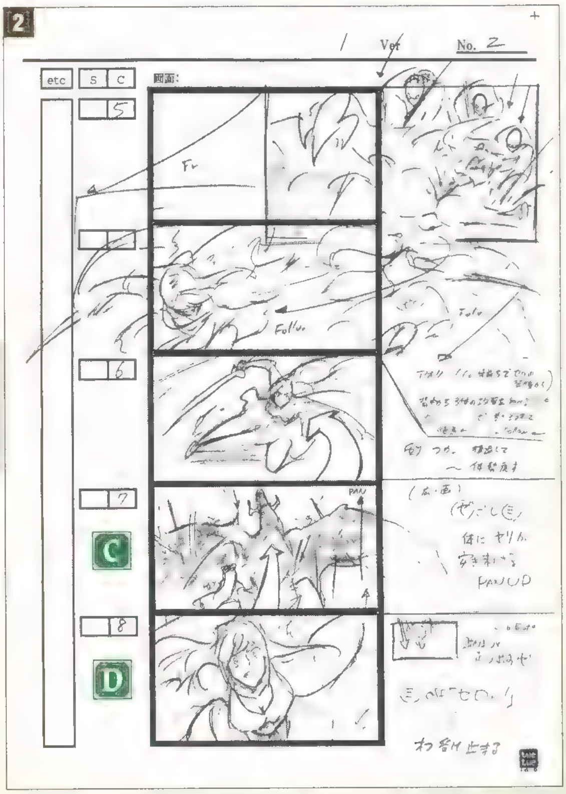
突如、上空から巨人兵士が襲来。ゼロは巨人兵士の攻撃を回避するが、ミカエルは…………。



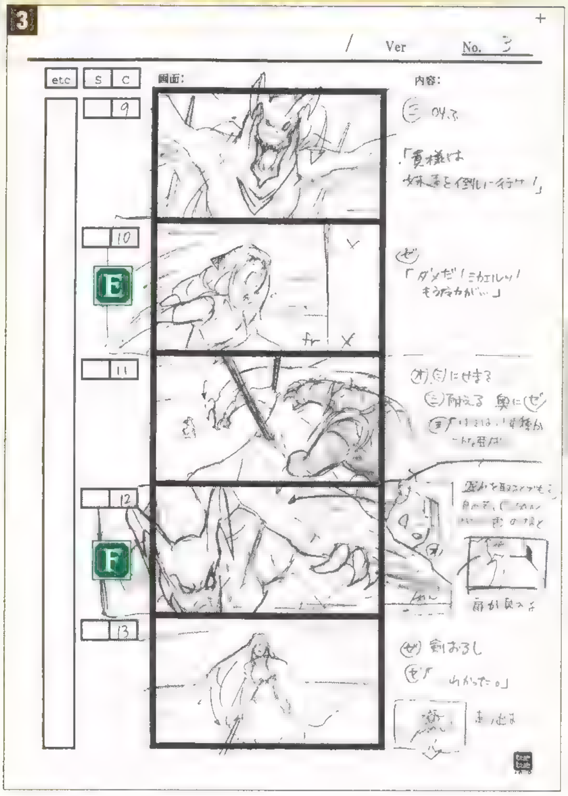




ミカエルを心配し駆け寄ろうとするゼロ。兵士との戦いでみせた残虐性とは異なる表情をしている。



3




E

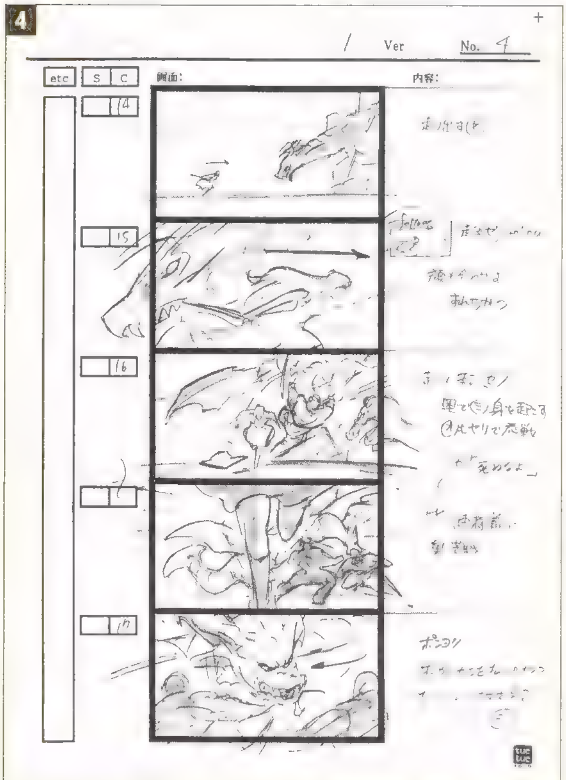


ミカエルのピンチにゼロが弱気な表情を見せる。ゼロがミカエルを心配し、大切に想っていることが分かる。

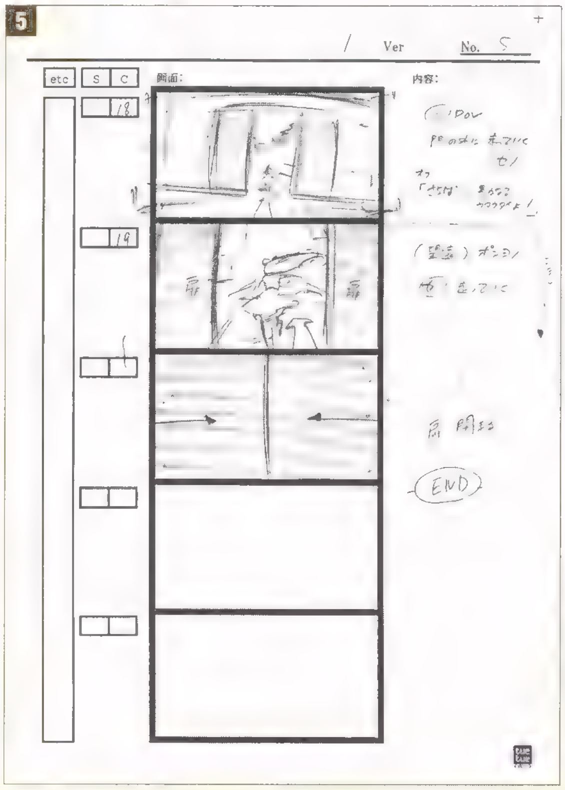
F



4

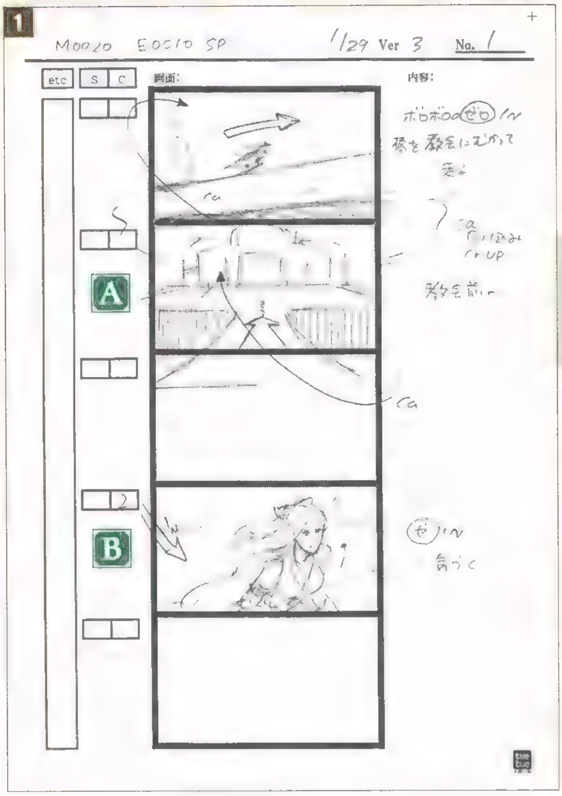



5



## 第一節「蜂巡」

1

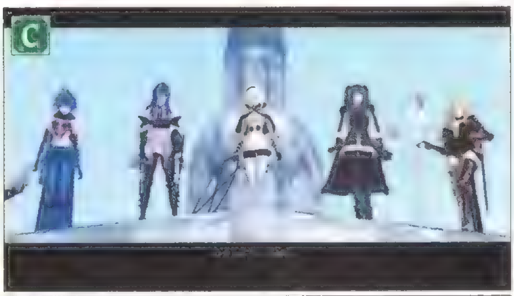








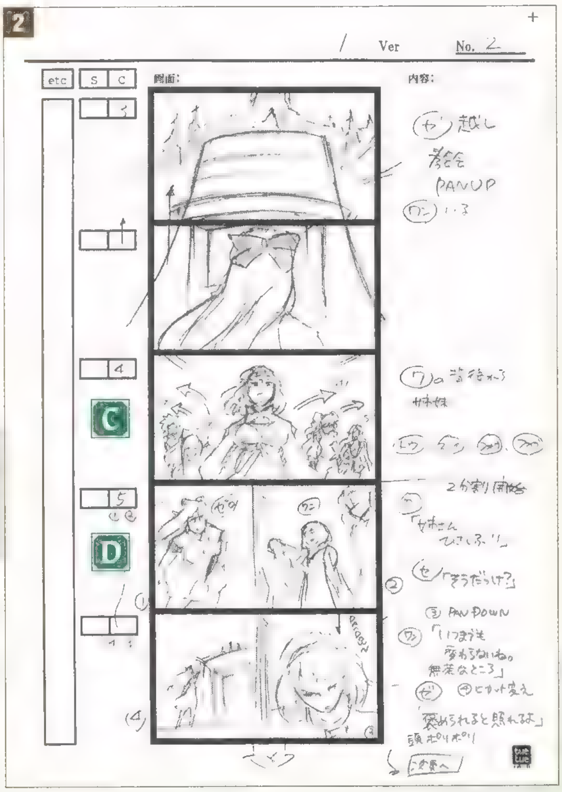

聖堂にたどり着き、奥部を目指すゼロ。その道中で教会の上に立つ何者かの気配に気付き、顔を上げる。




ゼロを待っていたかのように、5人の妹たちがゼロの前に立ちはだかり、中央のワンがゼロに言葉をかける。

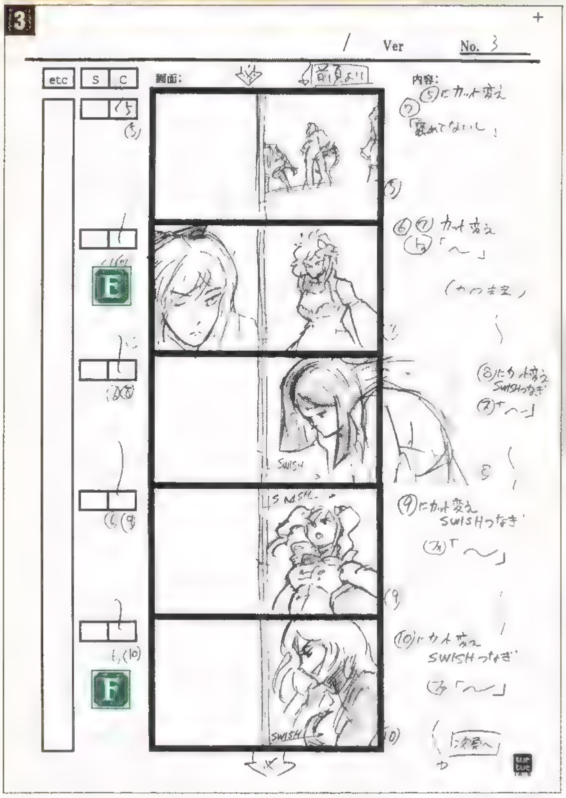



2

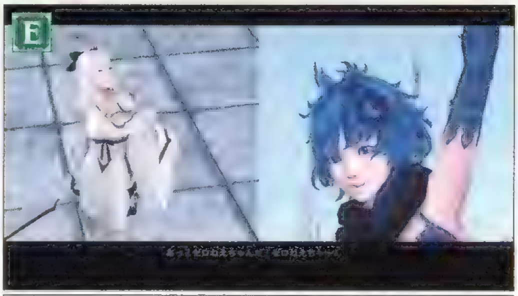


## 序章二節 第一項「妹達」の続き

3



E

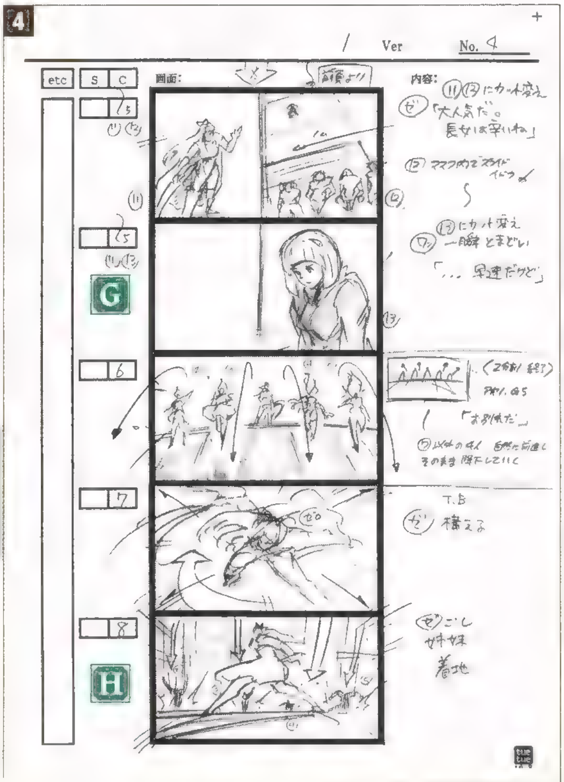


5人の妹たちがゼロにそれぞれの想いを伝えていく。ゼロと妹たちの関係性が明らかになるワンシーンだ。

F



4

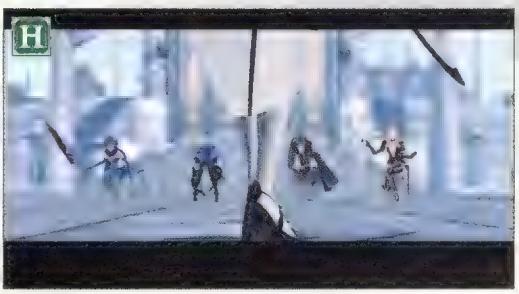


G

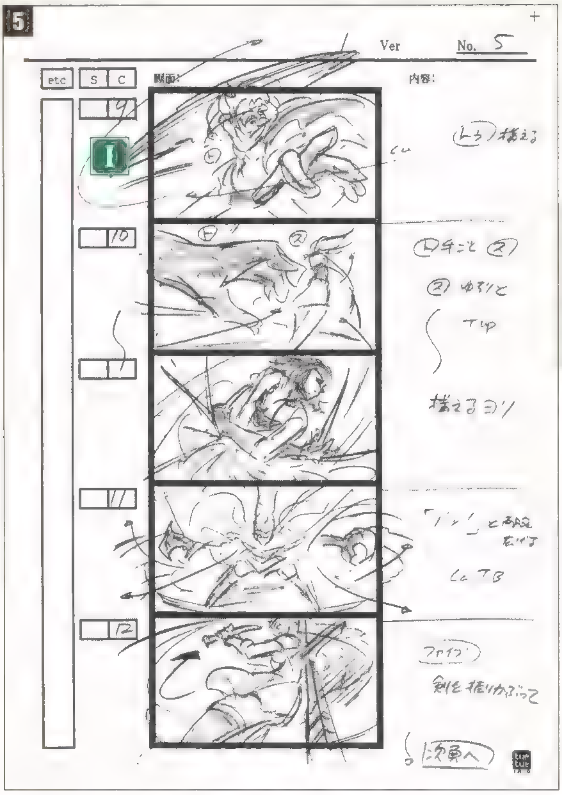


穏やかだった雰囲気もつかの間、ワンの言葉を合図に、妹たちが裏切り者の姉・ゼロ討伐の戦いを開始する。

H

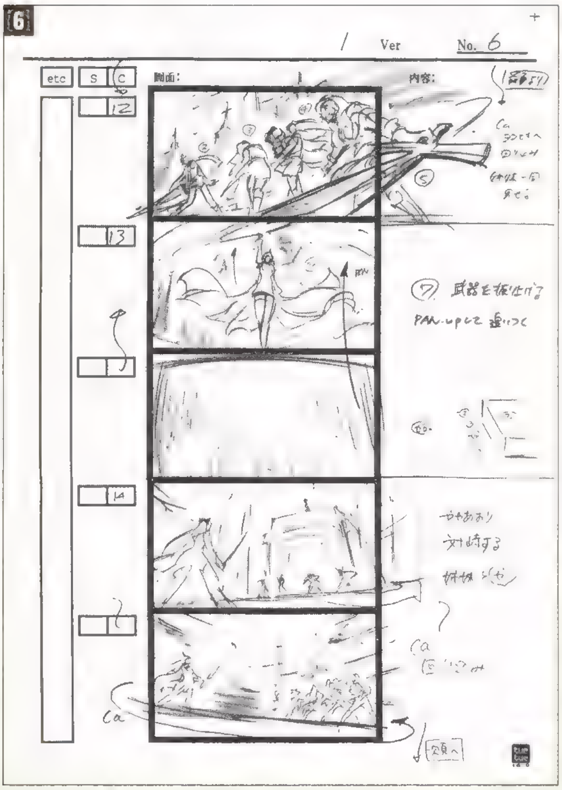


**5**

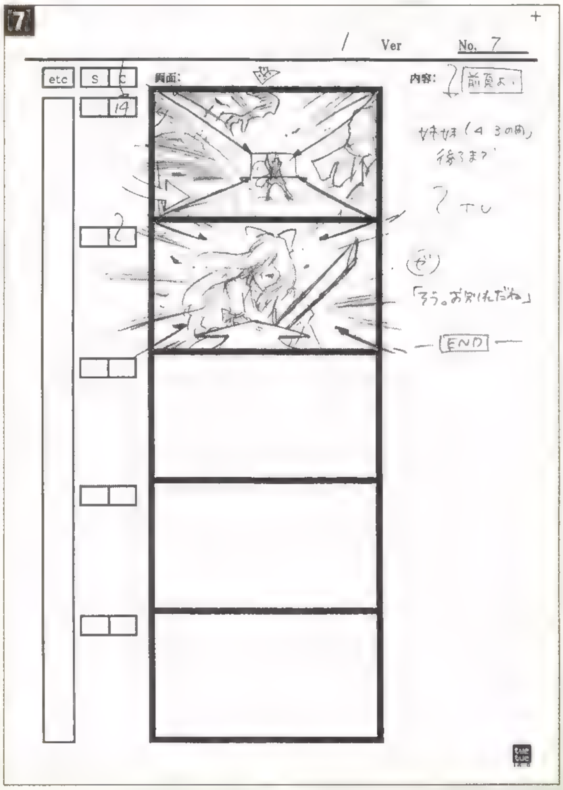



**I** コンテでは妹たち1人1人の動きがクローズアップされているが、ゲーム中ではこの描写はカットされている。戦闘中に妹たち1人1人の会話があるので、聞いてみよう。

**6**

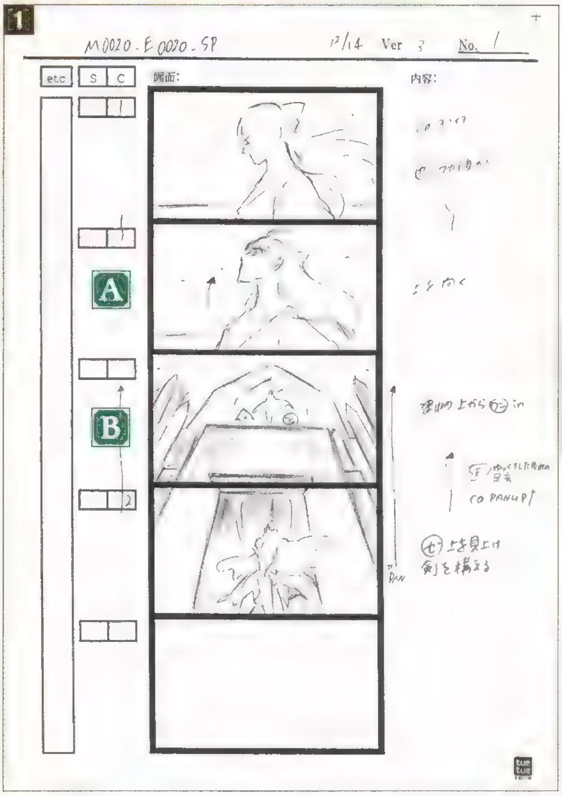


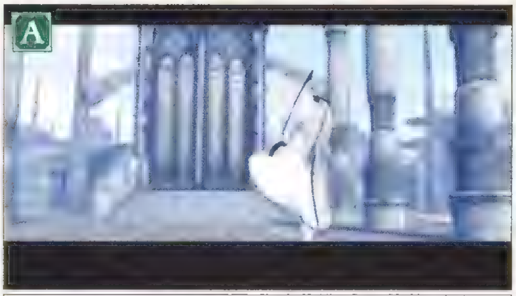

**7**



## 第二編「ガブリエル召喚」

1

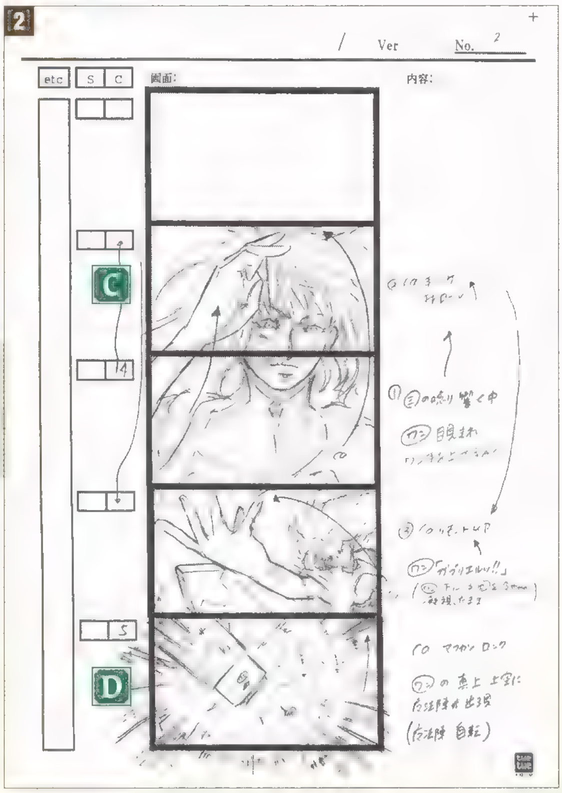



撤退していった4人の妹を見つめるゼロ。教会の上で姉妹の戦いを傍観していたワンが前にでる。




2

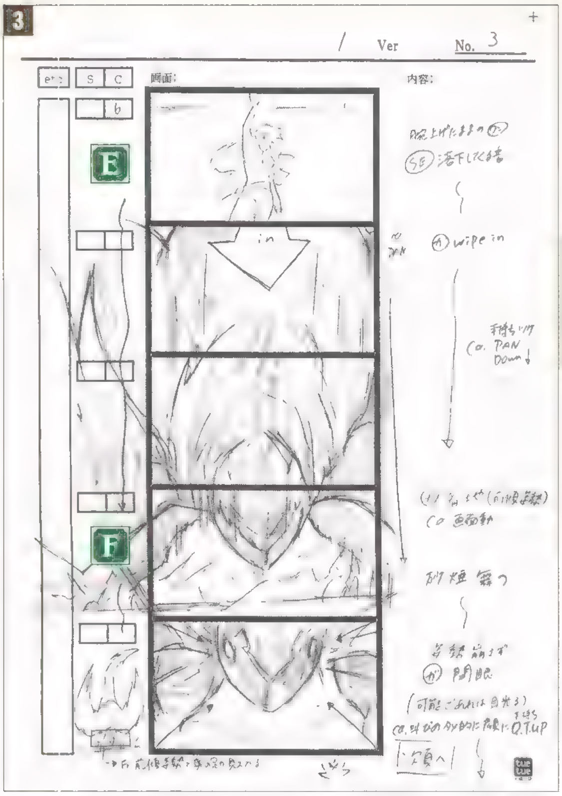









ワンが右手をかざし、「ガブリエル」と呟く。すると、ワンの上空に魔法陣が広がり、魔力が開放されていく。

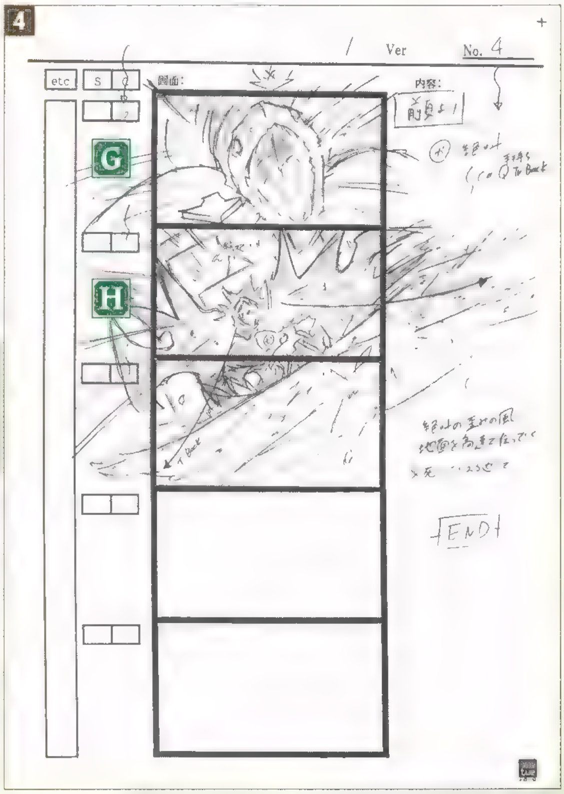









ワンの呼びかけによりガブリエルが登場。ミカエルと同じ竜種のようだが、その容貌はドラゴンというより魔獣のようだ。





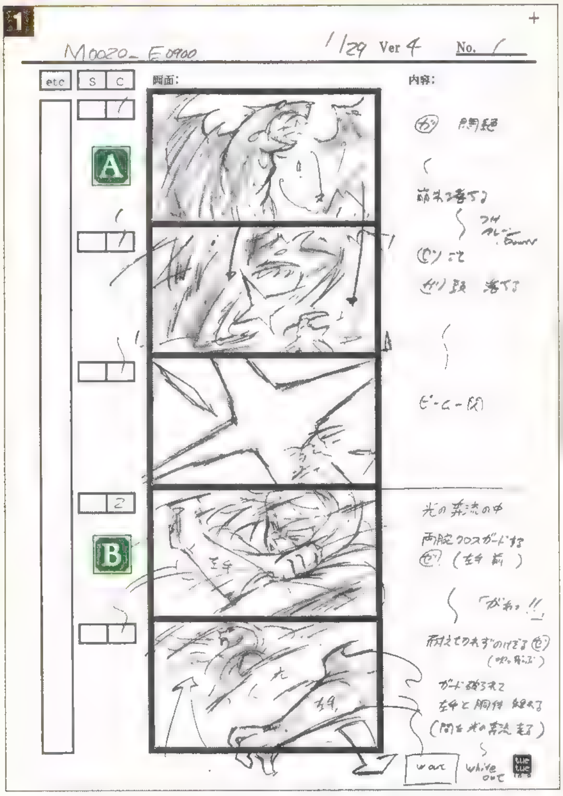





ガブリエルがゼロに向かって咆哮する。強大な力を持つウタウタイとドラゴンの激しい戦いを予感させる場面だ。

## 第三項「逃奔」

1

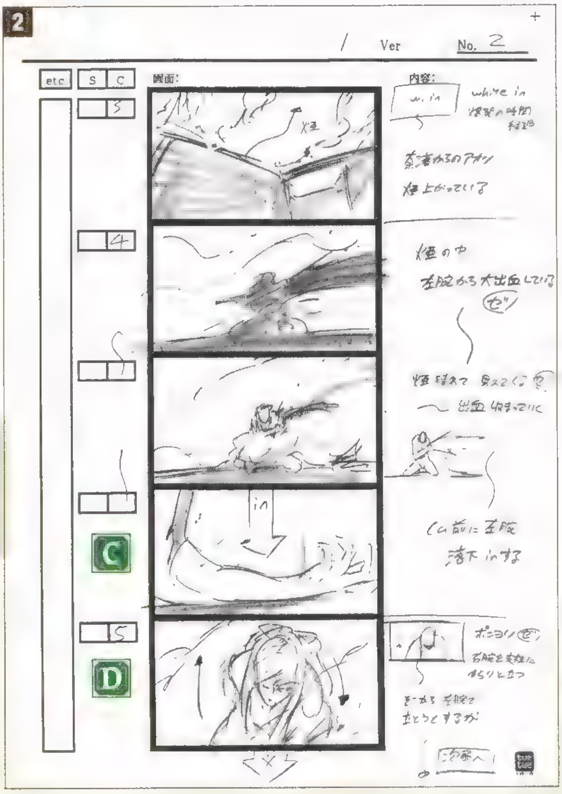





ゼロの攻撃により、一度は倒れるガブリエル。しかし、構えを解いたゼロに不意打ちの一撃を放つ。



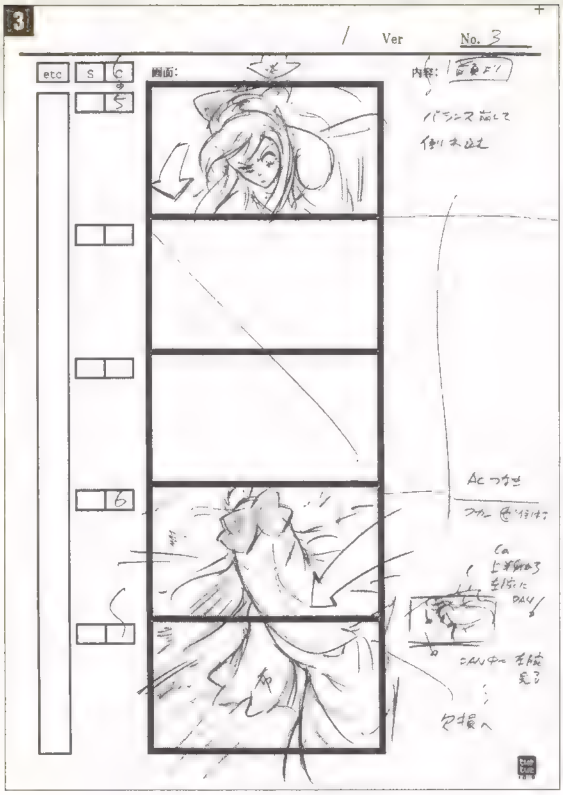
2

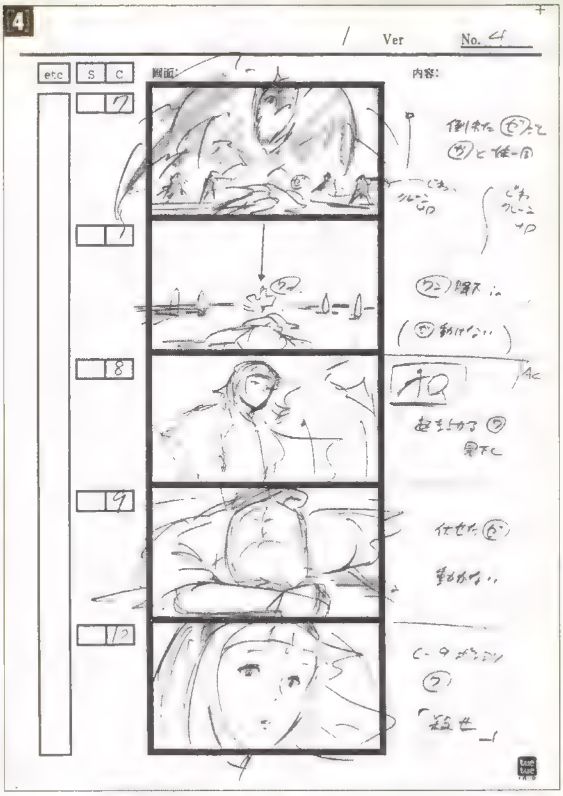


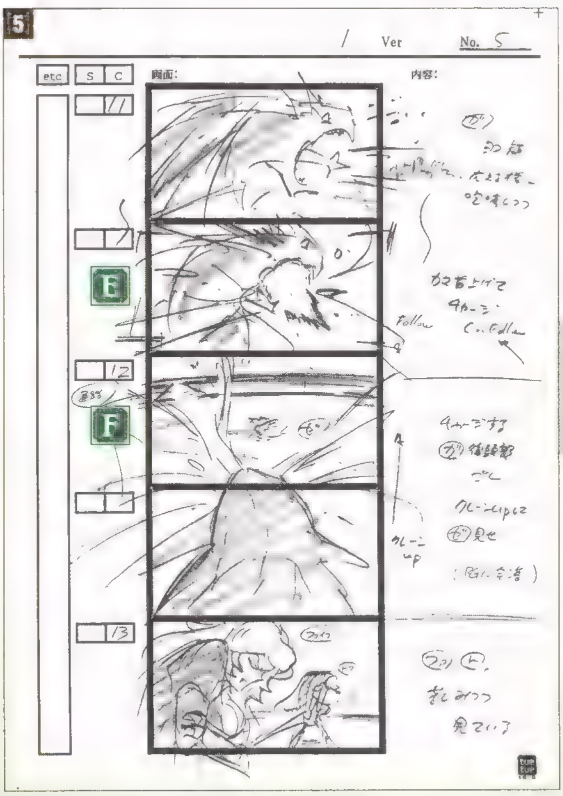



ガブリエルの不意打ちにより、ゼロの左腕があっけなく吹き飛ばされる。ゼロの表情が苦痛に歪む。





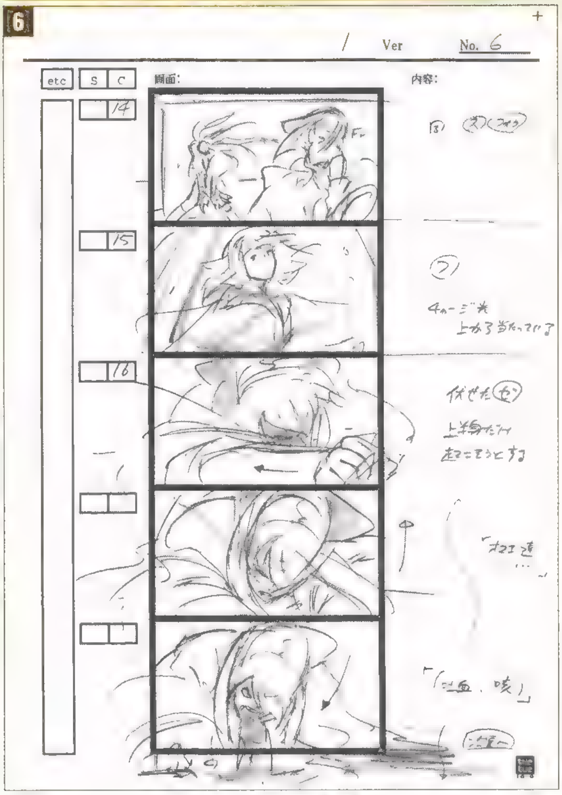


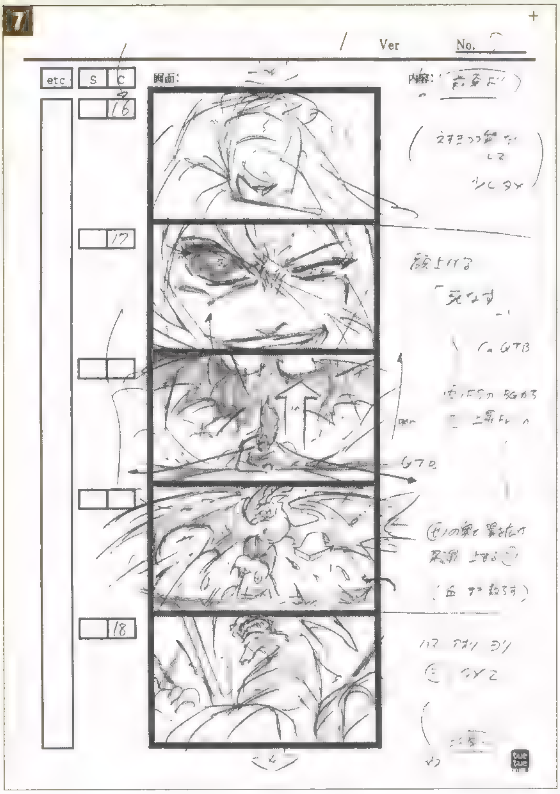


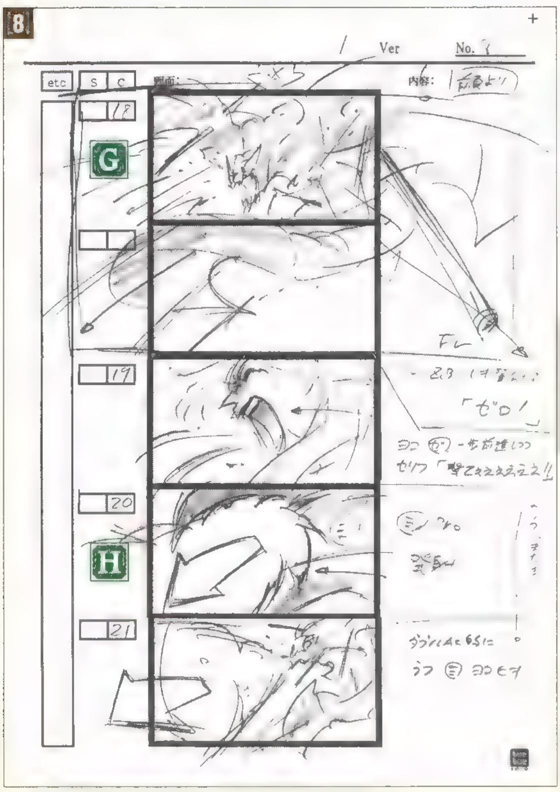
ワンの「殺せ」の一言を聞き、ガブリエルはゼロにとどめの一撃を放つべく、力を溜める。絶体絶命のゼロ。



## 終章 一節 第三項「逃奔」の続き





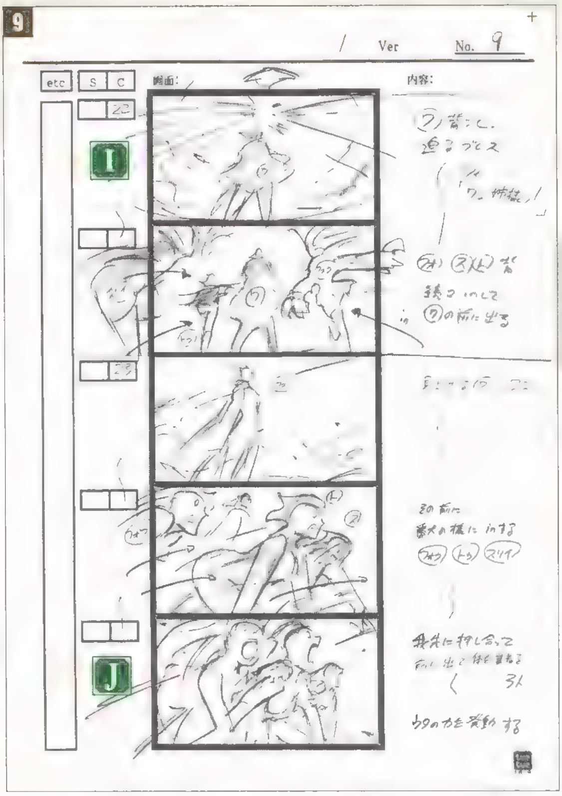


ゼロのピンチに駆けつける傷だらけのミカエル。体から吹き出る血がミカエルの受けたダメージの深さを物語っていた。




「撃てえええええええっ!」というゼロの叫びと共にビームを吐き出すミカエル。手に汗握るワンシーンだ。

9

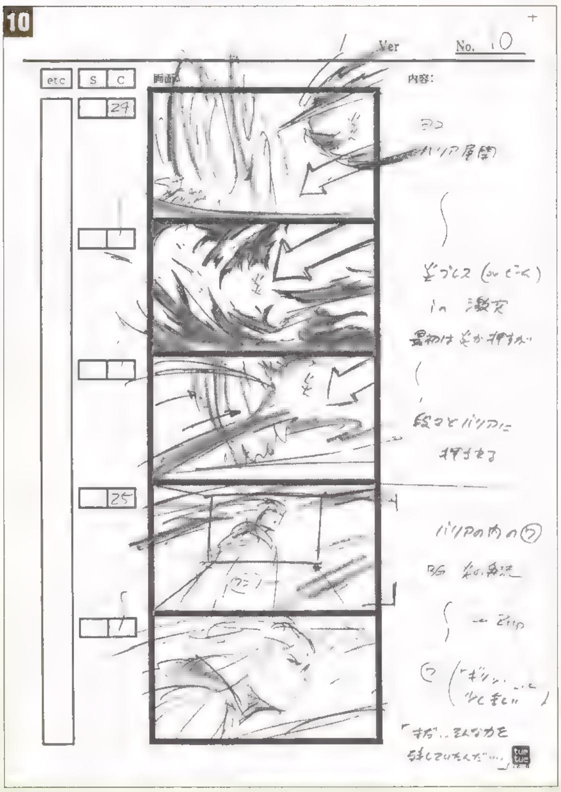




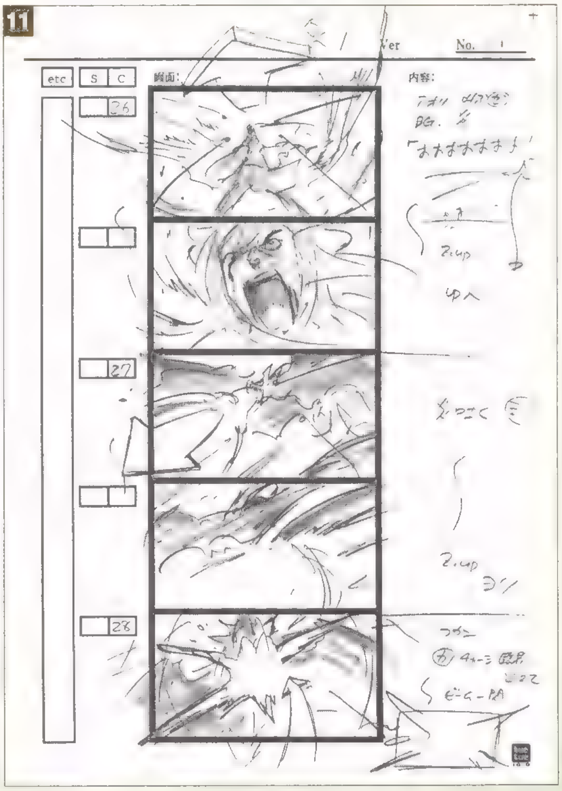



ミカエルの一撃からワンを守るべく、ウタの力を使う4人の妹たち。ワンは取り乱すこともなく余裕の表情を浮かべる。

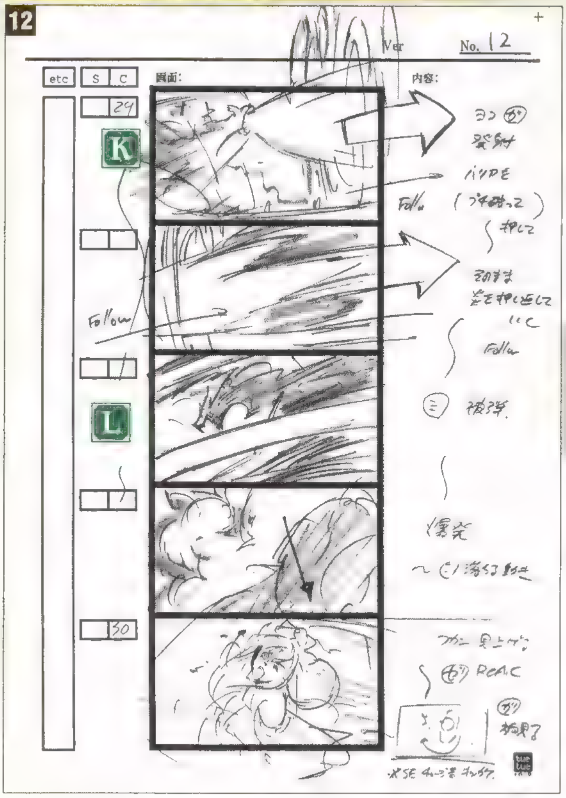
10




11



12



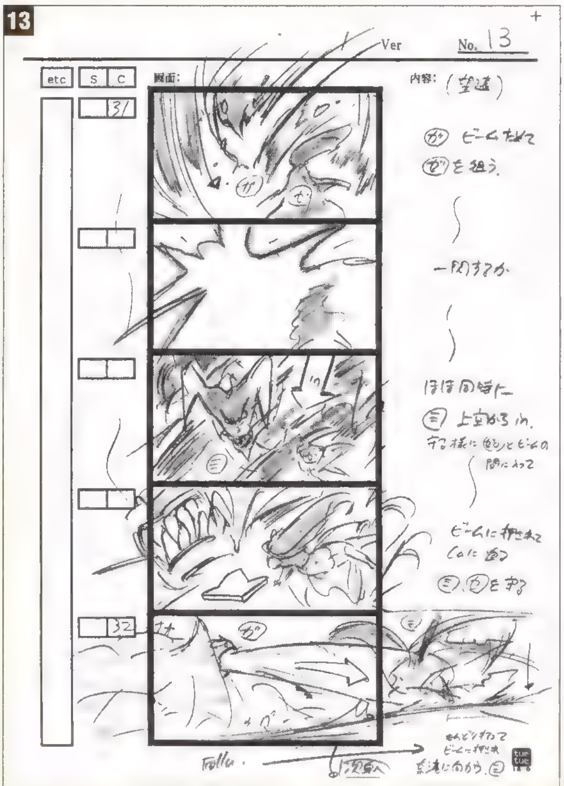




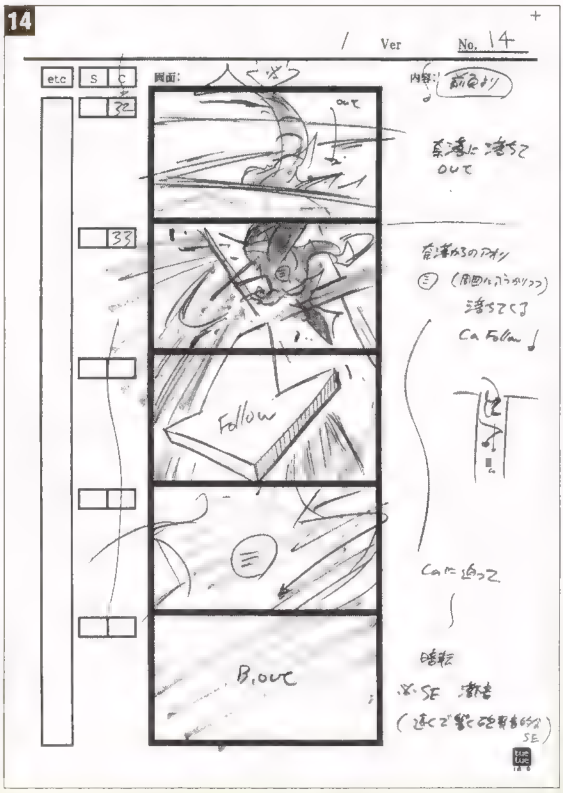
力を溜めたガブリエルの強力な一撃。それはミカエルの攻撃をも吹き飛ばし、ゼロとミカエルに襲いかかる。

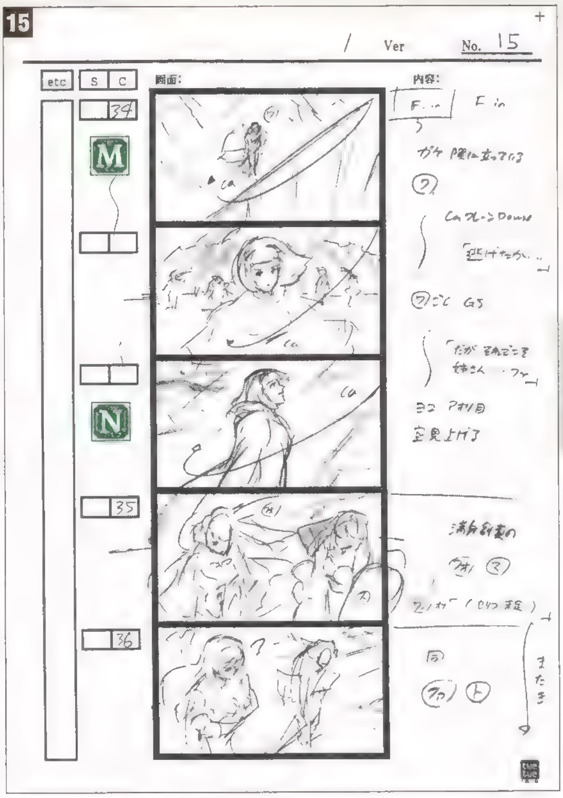



13




14

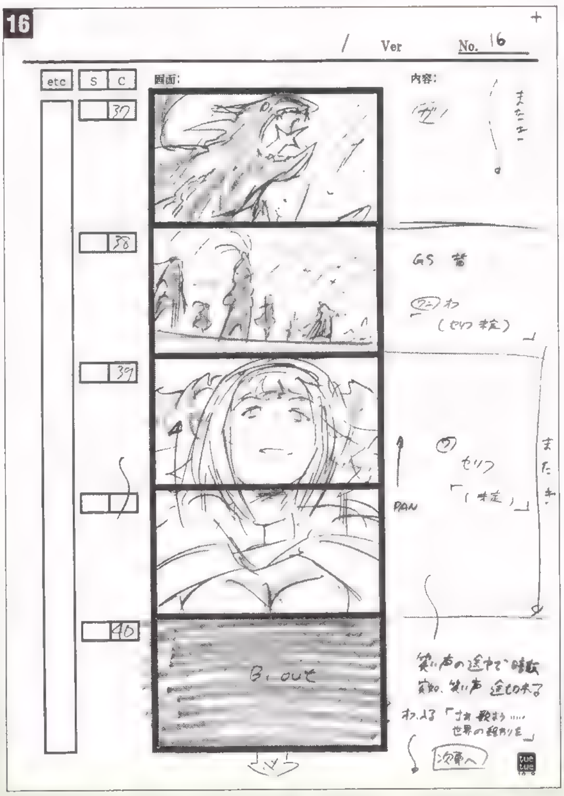


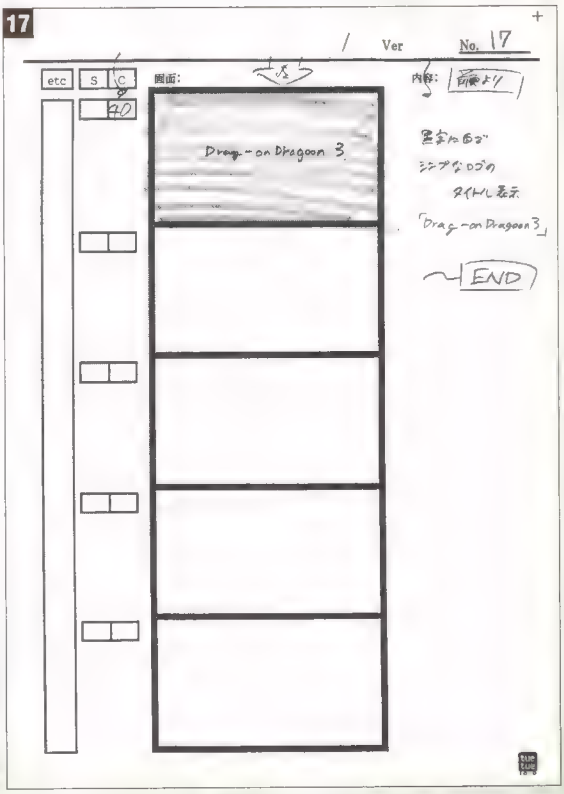





逃亡したゼロを追わずに空を見つめる妹たち。疲労困憊した4人の妹と冷静なワンの対照的な雰囲気が印象に残る。





# イメージボード

本作の世界を重厚に表現した、風景のイメージボード。それぞれの国の特徴が伝わってくるはずだ。

## [illegible]

ワンが統治しており、荘厳な聖堂がシンボル。都市の郊外は、過去の戦乱の傷痕が生々しく残っている。







## 海の国

入り江に建物が建ち並ぶ海の国。水没しているものもあることから、以前は陸地であったことが伺える。







## 山の国

山々が連なる山岳地帯。ヴェルンシュタイン・オブ・ザ・ヴァイス・ノルデン山という山があるらしい。



## 森の国

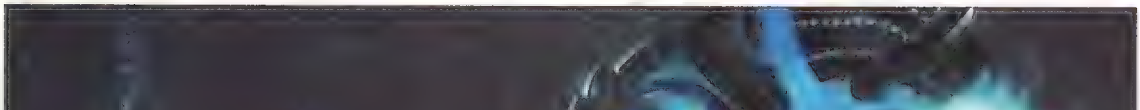
霧と生い茂る木々に覆われた森の国。迷いの森と呼ばれる森を抜けた先に、スリイの住む神殿がある。



## 砂の国

砂漠地帯の遠方に見える、人型の建造物が印象的。地下遺跡があり、人工兵器らしきものの姿が確認できる。





# その他設定画

武器の設定やイメージイラストのラフ画など、各種設定画を一部掲載。紋章の作り込みにも注目。

## 武器設定イラスト

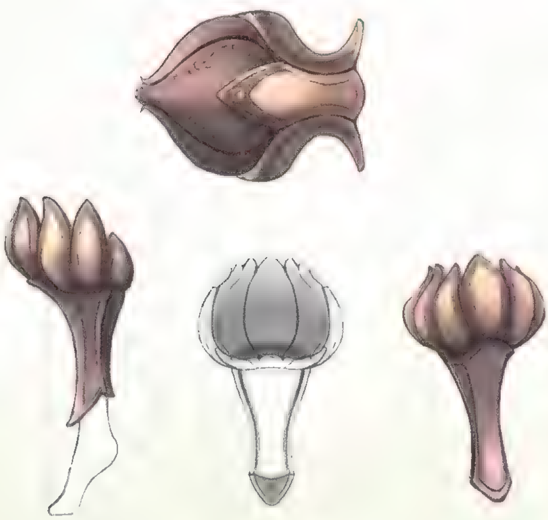
剣：折れた鉄塊



槍：終焉の警鐘 ※



格闘装具：金剛華



戦輪：未亡人の咎 ※



※ データは本書では未公開。

## イメージイラスト

本書のカバーにも使われている、イメージイラストのラフ画から完成画までの過程を掲載している。



ラフの初期案。構図については完成形とほぼ同じで、ゼロの右目の花や左腕の義手もこの時点でデザインに取り込まれている。ドラゴンは細かいディティールがこの時点では決まっていなかったためか、表情がコミカルだ。



軽く彩色されたラフイラスト。ゼロの身体や衣服に付着している返り血や、ゼロの表情が完成形のイメージにより近づいている。ドラゴンの頭部の設定もこの段階で固まったようだ。



イメージイラストの線画バージョン。古い紙に描かれたようなセピア調のテイストが、どこか物悲しげな雰囲気を漂わせている。返り血の表現がないのも雰囲気に合っている。



完成形

## 紋章デザイン

ウタウタイや使徒が魔力を発揮するときに表れる紋章のデザイン。ゼロと5人の妹たちの瞳にも注目。



ゼロ



ワン



トウ＆セント



スリイ＆オクタ



フォウ＆デカート



ファイブ＆ディト

## Twitter用アイコンイラスト

『ドラッグ オン ドラグーン3』公式ホームページで配布されているアイコンに使われたイラスト。



ゼロ



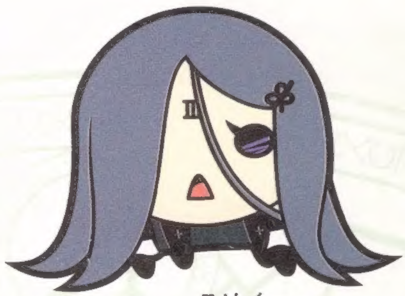
ミハイル



ワン



トウ



スリイ



フォウ



ファイブ




◀ある残酷(と思われる)シーンになると、突如画面が切り替わり、このアイコン画像が使われているカットになる。直前の重々しい場面とのギャップに驚いたプレイヤーも多いのではないだろうか。

SE-MOOK

# DRAG-ON DRAGOON 3
## Official First Guide

ドラッグ オン ドラグーン3　公式ファーストガイド



企画・制作　株式会社スクウェア・エニックス
編集長　大矢和裕
編　集　原島愛美／畠山友子
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆　株式会社キュービスト【https://www.qbist.co.jp/】
矢島正貴／関口大和／小宮啓輔／鷲尾知美／徳永貴亮／大谷友誉
高瀬勝之／佐和健治

デザイン・DTP　株式会社キュービスト【https://www.qbist.co.jp/】
葛西佑哉／石田桃子／辛島竜彦／南澤靖隆／谷本 馨
株式会社明昌堂

協力・監修　株式会社スクウェア・エニックス
『ドラッグ オン ドラグーン3』開発&宣伝チーム
品質管理部

---

2013年12月19日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430
東京都新宿区新宿6-27-30
新宿イーストサイドスクエア

印刷所　共立印刷株式会社

---

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5292-8306
月～金曜日13:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5292-8326
月～金曜日10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)



ISBN978-4-7575-4056-9 C9476 雑誌62012-70





DRAG-ON DRAGOON 3
ドラッグ オン ドラグーン 3

## CHAPTER 1 ワールドガイダンス

『ドラッグ オン ドラグーン3』の世界、登場キャラクターを紹介。
独特の世界観や背景にぐっと迫る。

## CHAPTER 2 ストーリー攻略

武器チェンジやさまざまなアクションを使った実戦アドバイスを紹介。
大きく見やすいマップでスムーズなクリアをサポート。
クエスト【アコールの依頼】についてもフォロー。

## CHAPTER 3 データ

冒険の途中で入手できる武器やアイテムのデータを掲載。
敵の行動パターンや対策、武器の特徴などをわかりやすく紹介。

## CHAPTER 4 ギャラリー

主人公と登場人物たちのキャラクターイラストや、
アートボードなどでさらに本作の魅力に迫る。
本書で初出のイベントシーンの絵コンテは必見!

### 袋とじ封入特典

プロダクトコード
**ゼロの追加衣装『カイムの服』**
「ドラッグ オン ドラグーン」の主人公カイムをイメージした衣装

※本書のプロダクトコードは、ダウンロードコンテンツの販売終了と共に無効になります。

9784757540569
ISBN978-4-7575-4056-9
C9476 ¥1300E
1929476013002
定価:本体1,300円+税
SQUARE ENIX
雑誌 62012-70